

ORDEM PARANORMAL RPG

CELLBIT

FELIPE DELLA CORTE

PEDRO COIMBRA

SILVIA SALA

ORDEM PARANORMAL RPG

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Dan Ramos, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, Pedro Coimbra, Silvia Sala, Rafael Dei Svaldi

ARTE DA SOBRECAPA

Danilo Murakami (Orenjiro)

ARTE DA CAPA

Dan Ramos e Jottah Designer

ARTE INTERNA

Akila Gabriel, Danilo Murakami (Orenjiro), Dan Ramos, Kael, Jottah Designer

LOGOTIPIA, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Dan Ramos

REVISÃO

Rafael Dei Svaldi e Dan Ramos

EDITOR-CHEFE

Guilherme Dei Svaldi

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Vinícius Mendes.

SUMÁRIO

O PARANORMAL NÃO VEM PARA NOSSA REALIDADE DE MANEIRA FÁCIL. OU, PELO MENOS, AS COISAS DEVERIAM SER ASSIM.

O MUNDO EM QUE VIVEMOS NÃO É O ÚNICO. O UNIVERSO QUE HABITAMOS — A REALIDADE — É PROTEGIDO POR UMA BARREIRA INVISÍVEL DENOMINADA MEMBRANA. ALÉM DELA, EXISTE UM LUGAR DE INSANIDADE E MEDO. HABITADA POR FORÇAS MALIGNAS, ESSA DIMENSÃO É CONHECIDA APENAS COMO OUTRO LADO.



AS ENTIDADES DO OUTRO LADO USAM SEUS PODERES PARA ATRAVESSAR A MEMBRANA E ATERRORIZAR AS PESSOAS INOCENTES QUE VIVEM NA REALIDADE EM COMPLETA IGNORÂNCIA.

PESSOAS COMO NÓS...

MAS NÃO COMO VOCÊ.

VOCÊ DECIDIU LUTAR CONTRA AS ENTIDADES QUE SE MANIFESTAM E INVADEM NOSSO MUNDO. CUSTE O QUE CUSTAR. É UMA TAREFA ÁRDUA, MAS VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO. UMA ORDEM, CRIADA PARA PROTEGER A REALIDADE, ESTÁ DO SEU LADO.

VOCÊ É UM AGENTE DESSA ORGANIZAÇÃO.

E ESSA É A SUA HISTÓRIA.





Introdução

Boas-vindas a **Ordem Paranormal RPG**, um jogo de investigação ambientado no universo criado por Rafael Lange, o Cellbit. Neste jogo, você e seus amigos serão agentes da Ordem da Realidade com o dever de proteger o nosso mundo das forças do Outro Lado.

Se você está lendo esse livro, provavelmente já assistiu as lives de RPG do Cellbit, como *O Segredo na Floresta* e *Calamidade*. Nesse caso, sabe que ocultistas buscam enfraquecer a Membrana que protege a Realidade, e que a Ordo Realitas é a nossa única defesa contra eles.

Se você ainda não conhece o universo de **Ordem Paranormal**, está prestes a entrar em um mundo de mistérios, insanidade e medo. Mas também um mundo de investigadores valentes, membros de uma organização criada para proteger inocentes de monstros paranormais.

Seja como for, chegou a hora de você se tornar um agente da ordem e entrar na luta contra o Outro Lado. Nas próximas páginas, você encontrará todas as informações para criar seu personagem, investigar mistérios e enfrentar criaturas. Em breve, irá embarcar em sua primeira missão. Vamos torcer para que ela não seja a última.

O QUE É RPG?

RPG é a sigla em inglês para *roleplaying game*, ou jogo de interpretação. Surgiu nos Estados Unidos, nos anos 1970, e desde então se espalhou pelo mundo. Hoje, o RPG está em todos os lugares, em todas as mídias — videogames, séries de TV e streams, como as realizadas pelo Cellbit.

No RPG, um grupo de amigos se reúne para criar uma história em conjunto. Um dos participantes será o mestre. Ele começa a narrativa, estabelecendo um cenário e uma situação. Por exemplo, ele pode dizer:

Vocês receberam a missão de recuperar um item amaldiçoado, que foi roubado de um museu e pode ser usado para realizar rituais paranormais. No momento, ele está em um galpão no porto, esperando para ser vendido em um leilão ilegal. É noite e vocês estão na frente do galpão. O que vocês fazem?

Os outros participantes serão os jogadores. Eles interpretam um personagem cada um e, um de cada vez, reagem às situações apresentadas pelo mestre. Se um dos jogadores estiver interpretando um Especialista, pode dizer:

[falando pelo seu personagem] "Considerando que esse item é muito valioso, deve haver guardas dentro."
[falando normalmente] Mestre, esse galpão tem janelas?

Já outro jogador, cujo personagem é um Combatente, talvez diga:

[falando pelo seu personagem] "Certamente haverá guardas, e não serão vigias do porto, mas mercenários bem armados".
[falando normalmente] Mestre, eu saco meu fuzil e deixo ele engatilhado.

O mestre então descreve o resultado das ações de cada jogador. Para o Especialista, pode dizer:

O galpão tem janelas, mas elas ficam no alto. Para conseguir chegar a até elas, você vai precisar escalar a parede do galpão. Faça um teste de Atletismo.

E assim por diante, sempre seguindo esse fluxo: o mestre apresenta a cena e diz o que está acontecendo, então os jogadores dizem como seus personagens se comportam e o que fazem.

O PARANORMAL

O Paranormal é tudo que se manifesta na Realidade através das forças do Outro Lado. Existem dois planos de existência — a Realidade e o Outro Lado — separados por uma Membrana, que age como se fosse uma parede. Essa Membrana pode ser mais fina em alguns lugares e as Entidades podem se aproveitar disso para manifestar suas Criaturas do lado de cá.

Existem cinco Elementos no Outro Lado, dos quais quatro se manifestam com mais frequência: Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. O quinto elemento, o Medo, raramente se manifesta sozinho. Apesar disso, é uma força poderosíssima do Outro Lado. De fato, o que acontece é que o Medo atua como combustível para que outras Entidades possam romper a Membrana e manifestar suas Criaturas.

A tarefa da Ordem da Realidade é proteger nosso mundo do Paranormal. É fundamental que você entenda a função dessa organização, já que esse jogo é sobre agentes dessa Ordem e o trabalho que fazem.



Quando um jogador tenta fazer algo difícil, cujo resultado é incerto, o mestre pode pedir um *teste*. O jogador então rola um ou mais dados, de acordo com as características de seu personagem e escolhe o maior resultado. Se esse resultado for igual ou maior que a dificuldade do teste (determinada pelas regras do livro ou pelo julgamento do mestre), a ação será um sucesso. Caso contrário, será uma falha, e o jogador terá que lidar com as consequências dela. Seja como for, a história avança.

Este livro traz as instruções para os jogadores criarem seus personagens e para o mestre criar a base da história. Explica também quais ações exigem testes e como resolvê-las.

Começando

Para jogar **Ordem Paranormal RPG**, você precisará do seguinte:

- **Um grupo de amigos.** É possível jogar com apenas duas pessoas (o mestre e um jogador), mas para um jogo mais divertido sugerimos de três a seis pessoas (o mestre mais dois a cinco jogadores).
- **Personagens.** Cada jogador deve criar um personagem, o agente da Ordem que irá interpretar durante o jogo.
- **Uma missão.** O mestre deve criar o caso que irá narrar. Note que uma missão de RPG não é como um romance ou roteiro — o mestre não deve escrever cada cena ou diálogo em detalhes, apenas estabelecer o básico da história. O desenrolar dela se dará ao longo do jogo, em conjunto com os jogadores.
- **Dados.** Um conjunto de dados de RPG para cada jogador, com dados de quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces. Os dados são abreviados como d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Também existem as abreviações d2 (role qualquer dado; um resultado ímpar equivale a 1 e um resultado par equivale a 2) e d3 (role 1d6, divida o resultado por 2 e arredonde para cima). Os dados podem ser encontrados no site da Jambô, em jamboeditora.com.br. Na falta deles, existem aplicativos gratuitos que emulam rolagens.
- **Papel de rascunho, lápis e borracha.** É fundamental que cada jogador tenha onde fazer suas anotações do caso.

A partir daqui, leia o **Capítulo 1: Criação de Personagem**, para fazer sua primeira ficha. Para a descrição de termos, consulte o Glossário no fim do livro. Pronto para sua primeira missão?




DR

CAPÍTULO 1

Criação de Personagem

Cada jogador de Ordem Paranormal RPG irá criar e interpretar um personagem. Esses personagens serão agentes da Ordem da Realidade, que luta contra os perigos do Outro Lado e protege a vida como conhecemos.

Este capítulo apresenta todas as regras para criação de seu personagem, incluindo um passo a passo para facilitar esse processo. Criar um personagem é o momento em que você dará vida a uma ideia, e é uma das partes mais interessantes do jogo. Para fazer isso, siga os passos abaixo.

Passo a Passo para Criar seu Agente

Crie um conceito. Como é seu personagem? Pense o que você gostaria que ele fizesse, como foi sua história antes de entrar na Ordem e qual foi o seu envolvimento com o Paranormal. Tente resumir isso em uma pequena frase. Esse é o conceito do seu personagem.

Escolha seus atributos. Seu agente possui cinco atributos: Agilidade, Força, Intelecto, Presença e Vigor. Você começa com cada atributo em 0 e tem 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você pode reduzir um de seus atributos em -1 para receber 1 ponto adicional. Entretanto, o valor máximo inicial de cada atributo é 3.

Escolha sua origem. Sua origem vai te dar dois benefícios: treinamento em duas perícias, ou treinamento em uma perícia e um poder exclusivo de origem.

Escolha sua classe. Aqui você deve escolher uma das três classes disponíveis: combatente, especialista ou ocultista. Anote a quantidade de pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade e as habilidades iniciais de seu personagem.

Escolha suas perícias. As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu com treinamento, importantes para resolver desafios físicos e mentais. Perícias são definidas por sua origem, classe e Intelecto. Veja o CAPÍTULO 2: PERÍCIAS.

Revise sua ficha. Agora você deve revisar sua ficha para garantir que todos os poderes e habilidades estão listados. Verifique também os valores de atributo e suas perícias. Não se preocupe com equipamento. Você receberá o que é necessário em sua primeira missão.

Conceito de Personagem

O primeiro passo é ter uma ideia básica sobre quem você vai interpretar — um conceito de personagem. Uma ideia, ainda sem muito corpo definido, de quem será seu agente. Busque referências de personagens interessantes para tramas de investigação paranormal e tente descrever o conceito em uma frase curta.

Algumas perguntas podem te ajudar nesse processo:

- **Qual o nome** do seu personagem?
- **Qual era a sua ocupação** antes de encontrar o Paranormal?
- **Que evento desencadeou** o primeiro contato?
- **O quanto conhece** do Outro Lado?
- **Já faz parte** da Ordem?
- **Como se comporta** em cenas de investigação?
- **Como se comporta** em cenas de ação?

Exemplo de Criação de Personagem - Conceito

Luísa está se preparando para criar sua personagem de **Ordem Paranormal RPG**. O primeiro passo, antes de qualquer coisa, é criar um conceito. Luísa usa as perguntas apresentadas neste capítulo e chega em algumas conclusões. Ela sabe que o nome de sua personagem é Bianca e está com muita vontade de jogar com uma cientista forense. Para Luísa, Bianca é uma pessoa que ainda não teve contato direto com o Paranormal, mas acredita que existe algo a mais nesse mundo! Bianca é uma personagem curiosa e corajosa, mesmo não sabendo usar armas. Luísa quer que o cérebro e o conhecimento de Bianca sejam suas verdadeiras armas.

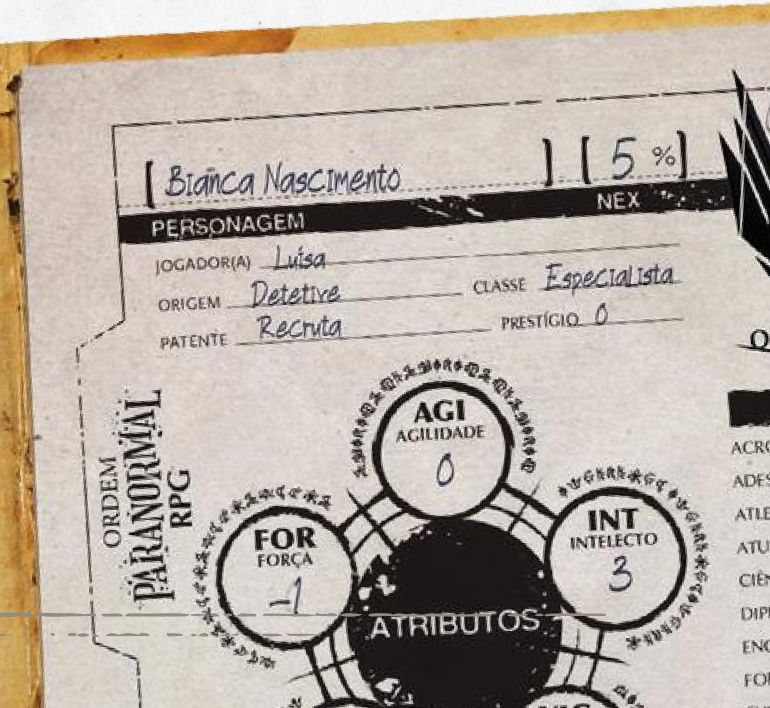
Atributos

Seu personagem de **Ordem Paranormal RPG** é definido, em jogo, por seus atributos. Os valores em cada atributo dizem o quão forte, inteligente, perspicaz e carismático ele é. Isso acontece porque os atributos servem para determinar a quantidade de dados que você vai rolar quando fizer um teste, e são fundamentais para medir o quão bem seu personagem sabe fazer determinadas tarefas. Testes são explicados em detalhes no **Capítulo 4: Regras do Jogo**.

Cada atributo é representado por um número, que significa a quantidade adicional de dados de vinte faces (d20) que você deve rolar quando fizer um teste envolvendo aquele atributo — por exemplo, um personagem com Força +2 irá rolar 3d20 em seu teste. Quanto mais alto o valor do atributo, melhor seu personagem é naquele aspecto, recebendo vantagem nas rolagens.

Geração de Atributos

Quando cria um novo personagem, todos os seus atributos se iniciam em 0 e você tem 4 pontos para distribuir entre os atributos como quiser. Você também pode reduzir um atributo para –1: se fizer isso, você pode colocar 1 ponto adicional em outro atributo. O valor máximo inicial que você pode ter em cada atributo é +3.



Agilidade

Agilidade é o atributo que define o equilíbrio, precisão, coordenação motora e velocidade de reação do seu personagem.

Agilidade é o atributo-base das perícias Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Crime, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

Força

A Força determina sua potência muscular e habilidade atlética geral do seu agente. Um personagem com Força alta tem grande capacidade física, seja por treinamento constante, modificação paranormal ou predisposição genética.

A Força influencia testes relacionados com sua proeza física e é o atributo-base de Atletismo e Luta, além de ser aplicada em suas rolagens de dano corpo a corpo e com armas de arremesso.

Intelecto

O Intelecto mede raciocínio, memória, capacidade de resolução de problemas e conhecimento geral de um personagem — por isso, determina a quantidade de Perícias em que o personagem é treinado (veja "Classes", à frente). Uma pessoa com Intelecto elevado tem raciocínio rápido e afiado, conhecimento amplo sobre diversos assuntos e habilidades que envolvem estudo, como conhecimento científico.

Intelecto é o atributo-base de Atualidades, Ciências, Investigação, Medicina, Ocultismo, Profissão, Sobrevivência, Tática e Tecnologia. Além disso, você recebe treinamento em perícias adicionais igual ao seu Intelecto. Caso seu Intelecto aumente, você aprende uma perícia adicional para cada ponto.

O Intelecto também afeta sua compreensão do Outro Lado e sua capacidade de racionalizar o paranormal, definindo o número de rituais que você pode aprender.

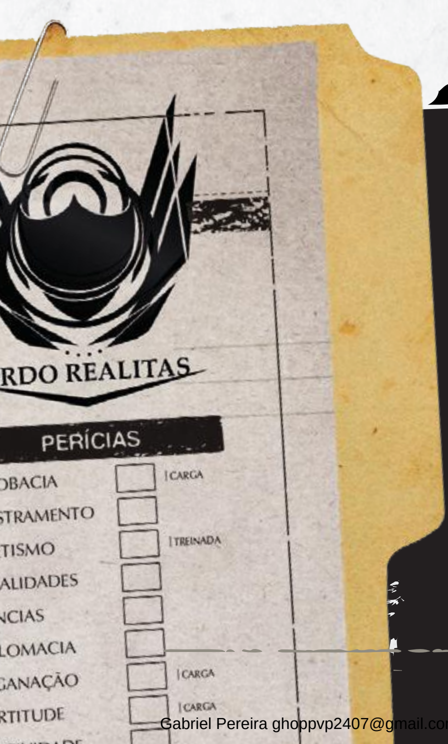
Presença

A Presença mede suas habilidades sociais e resiliência mental-emocional. Um personagem com valor alto de Presença sabe como usar bem as palavras para conduzir a conversa a seu favor usando de uma excelente lábia, e também é perspicaz e difícil de enganar. Pode ser mais descolado e brincalhão, ou sério e resoluto.

Presença é o atributo-base de Diplomacia, Enganação, Intimidação, Intuição, Percepção, Religião e Vontade e concede pontos de esforço adicionais por Nível de Exposição (NEX).

Vigor

Este atributo mede sua resiliência física, afetando seus pontos de vida (PV) e sua Fortitude. Quanto mais alto seu Vigor, mais resistente e duro você será, sendo capaz de aguentar mais ferimentos antes de cair inconsciente.



EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM - ATRIBUTOS

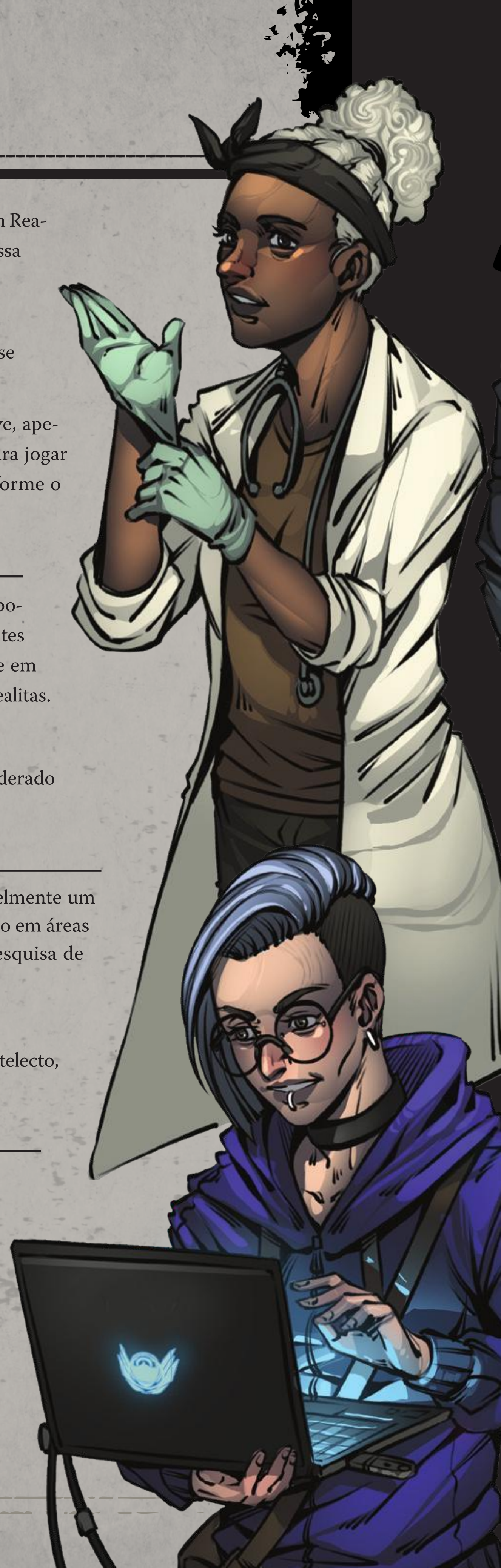
Agora chegou a hora de Luísa escolher os atributos iniciais de Bianca. Ela já determinou que Bianca é extremamente inteligente e sabe ler bem as pessoas, então ela coloca 3 em Intelecto e 1 em Presença. Bianca não possui um porte físico forte, então Luísa decide tirar um ponto de Força, ficando com -1 nesse atributo, e colocando esse ponto extra em Vigor, para representar seu esforço diário na academia. Os atributos iniciais de Bianca são Agilidade 0, Força -1, Intelecto 3, Presença 1 e Vigor 1.

Origem

O que seu personagem fazia antes de seu envolvimento com a Ordem Realitas e o paranormal? A origem representa como a vida "civil" pregressa influencia sua carreira de investigador paranormal.

Ao escolher uma origem, você recebe duas perícias treinadas e um poder exclusivo da origem. Procure escolher uma origem que se encaixa com o conceito de seu personagem.

Cada origem apresentada a seguir é intencionalmente vaga e breve, apenas uma ideia por onde começar. Você pode usá-la como está, para jogar rapidamente, ou então colorir com quantos detalhes quiser, conforme o conceito de seu agente.



Abastado

Você é dono de bens ou recursos que te fazem ter muito dinheiro disponível, podendo ser o herdeiro de alguma família com laços importantes com a Ordem ou mesmo um milionário excêntrico cujo interesse em coisas esquisitas acabou fazendo seu destino cruzar com o da Ordo Realitas.

Perícias treinadas. Atualidades e Diplomacia.

Patrocinador da Ordem. Seu limite de crédito é sempre considerado um acima do atual.

Acadêmico

Você é um estudioso de algum campo do conhecimento, provavelmente um professor ou pesquisador universitário, com conhecimento apurado em áreas específicas que geralmente tangem assuntos misteriosos. Sua pesquisa de alguma forma chamou a atenção da Ordo Realitas.

Perícias treinadas. Ciências e Investigação.

Saber é Poder. Uma vez por cena, quando fizer um teste usando Intelecto, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

Agente de Saúde

Você é um profissional da saúde como um enfermeiro, médico ou socorrista, treinado no atendimento e cuidado de pessoas. Você pode ter sido surpreendido por um evento paranormal durante o trabalho ou mesmo cuidado de um agente da Ordem em uma emergência, que ficou surpreso com o quão bem você lidou com a situação.

Perícias treinadas. Ciências, Diplomacia e Medicina.

Técnicas Medicinais. Sempre que cura um personagem, você adiciona seu Intelecto no total de PV curados.



Artista

Você é um profissional de artes, uma categoria que abrange pintores, escritores, músicos, atores ou mesmo youtubers! Seu trabalho pode ser fortemente influenciado por alguma experiência paranormal do passado e o que a maioria acha que é apenas criatividade a Ordem sabe que tem um fundo de verdade.

Perícias Treinadas. Diplomacia e Profissão (artes).

Magnum Opus. Você tem renome por conta de uma obra ou série que te fez famoso. Uma vez por missão, você pode determinar que um personagem envolvido em uma cena de Interação te reconheça pelo seu trabalho. Você recebe +5 em testes de Diplomacia, Enganação, Intuição e Intimidação com aquele personagem. A critério do Mestre, você pode receber esses bônus em situações em que você seria claramente reconhecido.

Atleta

Você é um atleta profissional de um time ou federação esportiva, como jogadores de futebol ou nadadores olímpicos. Seu alto desempenho pode ser fruto de alguma influência paranormal que nem mesmo você conhecia, ou você pode ter se envolvido em algum evento paranormal em uma de suas competições.

Perícias Treinadas. Atletismo e Fortitude.

110%. Uma vez por cena, quando fizer um teste de perícia usando Força ou Agilidade (exceto testes de ataque) você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

Camponês

Você vive no campo, seja em uma fazenda, uma residência em uma área rural isolada ou uma pequena comunidade agrícola. Você se acostumou com o convívio com a natureza e os animais e talvez tenha ouvido uma ou outra história de fantasmas ao redor da fogueira. Em algum momento da sua vida, entretanto, você descobriu que muitas dessas histórias são verdadeiras.

Perícias Treinadas. Adestramento e Sobrevivência.

Trilhas e Rumos. Você não sofre penalidade em deslocamento e Sobrevivência por clima ruim e por terreno difícil natural.

TABELA 1.1: ORIGENS

Origem	Perícias treinadas	Poder
Abastado	Atualidades e Diplomacia	Patrocinador da Ordem
Acadêmico	Ciências e Investigação	Saber é Poder
Agente de Saúde	Ciências e Medicina	Técnicas Medicinais
Artista	Diplomacia e Profissão (Artes)	Magnum Opus
Atleta	Atletismo e Fortitude	110%
Camponês	Adestramento e Sobrevivência	Trilhas e Rumos
Criminoso	Crime e Furtividade	O Crime Compensa
Detetive	Investigação e Percepção	Olhos Aguçados
Exorcista	Intuição e Religião	Exorcismo
Inventor	Profissão e Tecnologia	Ferramentas Favoritas
Mercenário	Tática e uma a sua escolha entre Luta ou Pontaria	Posição de Combate
Operário	Fortitude e Profissão (relacionada a trabalhos braçais)	Ferramentas da Profissão
Policial	Atletismo e Pontaria	Patrulha
T.I.	Investigação e Tecnologia	Computação Avançada

Criminoso

Você vivia uma vida fora da lei, seja como um mero batedor de carteiras, um membro do crime organizado ou até mesmo a mente por trás do crime local. Converse com o Mestre para entender melhor seu grau de influência criminosa. De alguma forma você se envolveu em assuntos da Ordem, que achou melhor recrutar seus talentos do que ter você como um estorvo.

Perícias Treinadas. Crime e Furtividade.

O Crime Compensa. No final de uma missão, escolha um item encontrado na missão. Em sua próxima missão, você pode incluir esse item em seu inventário sem que ele conte em seu limite de itens por Prestígio.

Detetive

Você é um investigador, seja parte de uma força policial ou um detetive particular.

Perícias Treinadas. Investigação e Percepção.

Faro para Pistas. Uma vez por cena, quando falha em um teste de procurar pistas, você pode gastar 2 PE para refazer esse teste.

Exorcista

Você é um sacerdote ou devoto religioso dedicado a confrontar e expulsar forças sobrenaturais que prejudicam as pessoas, independentemente da religião que pratique. Seu contato com o paranormal já era constante, mas tornou-se um trabalho em tempo integral quando foi convocado pela Ordem.

Perícias Treinadas. Intuição e Religião.

Exorcismo. Seu contato com o Outro Lado faz com que você saiba lidar com traumas na alma. Você pode usar Religião ao invés de Diplomacia para fazer uma ação de "Terapia".

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM - ORIGEM

Luísa deve escolher uma origem para Bianca. O plano original era fazer dela uma cientista forense e para tanto, as origens Acadêmico, Detetive e Inventor parecem fazer sentido. Luísa pensa sobre como ela quer jogar com Bianca e percebe que ela é essencialmente uma investigadora, então Detetive se encaixa melhor no seu conceito. Ela anota os benefícios de sua origem: treinamento em Investigação e Percepção e seu poder exclusivo, Olhos Aguçados.

Inventor

Enquanto os acadêmicos estão preocupados com fórmulas e teorias, você é responsável por colocar a mão na massa, seja como um cientista, engenheiro ou inventor de garagem. Provavelmente você encontrou ou criou alguma traquitana paranormal que chamou a atenção da Ordem.

Perícias Treinadas. Profissão e Tecnologia.

Ferramentas Favoritas. Você sempre tem suas ferramentas de estimação por perto. Seu inventário tem 1 espaço adicional para um kit de perícia a sua escolha.

Mercenário

Você é um soldado de aluguel, que trabalha sozinho ou como parte de alguma organização que vende serviços militares personalizados. Escoltas e assassinatos fizeram parte de sua rotina por tempo o suficiente para você se envolver em alguma situação estranha com o Paranormal.

Perícias Treinadas. Tática e uma a sua escolha entre Luta ou Pontaria.

Posição de Combate. No primeiro turno de cada cena de ação, você pode gastar 2 PE para receber uma ação de movimento adicional.

Operário

Marceneiro, pedreiro, operador de máquinas em uma fábrica… Você passou uma parte de sua vida em um emprego braçal, desempenhando atividades práticas que lhe deram uma visão pragmática do mundo. Sua rotina mundana, entretanto, foi confrontada de alguma forma pelo paranormal, e você não consegue mais esquecer tudo que viu sobre os mistérios do mundo.

Perícias Treinadas. Fortitude e Profissão (uma qualquer, relacionada a trabalhos braçais).

Ferramentas da Profissão. Escolha uma arma simples ou tática que, a critério do mestre, poderia ser usada como uma ferramenta em sua profissão (como uma marreta para um pedreiro). Você sabe usar a arma escolhida e recebe +1 nas rolagens de dano com ela.

Policial

Você faz parte de uma força de segurança pública, civil ou militar. Em alguma patrulha ou chamado você se deparou com um caso paranormal e sobreviveu para contar a história.

Perícias Treinadas. Atletismo e Pontaria.

Patrulha. Você recebe +5 em testes de Percepção contra Furtividade.

T.I.

Programador, engenheiro de software ou simplesmente "o cara da T.I.", você tem treinamento e experiência profissional para lidar com computadores e seu talento (ou curiosidade exagerada) chamou a atenção da Ordem.

Perícias Treinadas. Investigação e Tecnologia

Motor de Busca. A critério do Mestre, sempre que tiver acesso a internet você pode gastar 2 PE para substituir qualquer teste de perícia por um teste de Tecnologia.

Classes

Sua classe representa a forma que você escolheu para enfrentar os perigos do Outro Lado e perseguir seus objetivos — ela traduz em regras que tipo de personagem você controla. A classe é a característica mais importante de um personagem e define que papel você terá no grupo de investigadores.

Ordem Paranormal RPG contém três classes, que representam os principais arquétipos de heróis de terror e suspense.

- **Combatente.** É o personagem treinado para lutar, capacitado para usar armas brancas e armas de fogo, com habilidade e coragem para encarar os perigos de frente. É o tipo de investigador que prefere abordagens mais diretas, e costuma atirar primeiro e perguntar depois.
- **Especialista.** Um agente que confia mais em suas capacidades técnicas e intelectuais do que na força bruta. Um especialista prefere se valer de conhecimento, raciocínio rápido, astúcia e até um pouco de lábia para resolver mistérios e enfrentar o paranormal.
- **Ocultista.** Um estudioso do Outro Lado, que busca compreender e dominar os mistérios paranormais para usá-los a seu favor. Esse tipo de personagem não apenas é um grande conhecedor do oculto, como também apresenta um grande talento para se conectar com as Entidades.

Características das Classes

Nível de Exposição Paranormal. Todo personagem começa com um pouco de exposição ao Paranormal, que simboliza experiências estranhas pelas quais ele passou. Todos os personagens começam com NEX (Nível de Exposição Paranormal) 5%. Conforme investigam acontecimentos e enfrentam criaturas do Outro Lado, os personagens recebem PEX (Pontos de Exposição). Quando acumulam PEX o suficiente, aumentam seu NEX em 5%.

Por que o NEX é calculado em %?

O NEX, ou Nível de Exposição Paranormal, representa o quanto do personagem já foi exposto ao Outro Lado, e por isso, também indica o quanto de sua mente já foi "tomada" por ele. Ou seja, quanto maior o NEX de um personagem, maior a parte de sua mente que é habitada por memórias impossíveis do Paranormal. Por exemplo, um personagem com NEX 50% já teve metade de sua mente tomada pelo Outro Lado, enquanto um personagem com 99% é mantido dentro da Realidade por apenas um fragmento minúsculo de sua própria mente.

Uma pessoa com 100% de NEX equivale a alguém que entende completamente o Outro Lado. Existem poucos relatos de pessoas que teriam supostamente atingido esse nível, e em todos eles as consequências foram terríveis e devastadoras. Qualquer coisa pode acontecer com alguém que atinge NEX 100%, desde insanidade irreversível até se transformar completamente em uma Criatura do Outro Lado. Saber tudo é perder tudo.

Entretanto, atingir 100% de NEX de forma "espontânea" apenas sendo exposto ao Paranormal é impossível, o limite para isso é 99%. Atingir 100% de Exposição Paranormal exige um processo específico conhecido como Desconjuração.

Pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade. Sua classe define seus PV, PE e SAN iniciais e quanto eles aumentam a cada NEX.

Perícias treinadas. Sua classe define suas perícias treinadas. Saiba mais no **Capítulo 2**.

Proficiências. Os tipos de equipamento que você sabe usar. Veja mais no **Capítulo 3**.

TRILHAS

Uma trilha representa um conjunto de habilidades especializadas dentro do campo de conhecimento de sua classe. Você escolhe sua trilha ao atingir Nível de Exposição Paranormal (NEX) 10%, e recebe novas habilidades desta trilha conforme aumenta seu NEX. Cada classe apresenta 5 trilhas diferentes com habilidades distintas e que te ajudam a criar um modo único de jogar **Ordem Paranormal RPG**.

HABILIDADES DE CLASSE

Você começa o jogo com todas as habilidades de NEX 5% da sua classe. Toda vez que seu agente sobe de nível, ganha todas as habilidades do nível de exposição alcançado.

Seguem as regras para uso de habilidades e poderes.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

Condição Necessária

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

Gasto de pontos de esforço

Quando usa uma habilidade que custa pontos de esforço, você gasta os PE mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um combatente usa Ataque Especial e falha no teste de ataque, ainda assim gasta os pontos de esforço.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PE que você pode gastar por uso é determinado por seu NEX. A Tabela 1.2 define a quantidade de PE que seu personagem pode usar em cada rodada. Veja mais detalhes no **Capítulo 4**.

Reduções no custo de PE não são cumulativas. Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PE.

Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste, ou que fornecem dados adicionais (+1d, por exemplo) devem ser usadas antes de rolar o dado. Habilidades que permitem que você role novamente os dados devem ser usadas antes de você declarar o resultado final.

Limites de Habilidades

Algumas habilidades têm um limite próprio de pontos de esforço. Isso significa que, independentemente do total de PE que você pode gastar na rodada, a habilidade é limitada por seu NEX.

TABELA 1.2: PROGRESSÃO DE PERSONAGEM

Nível de Exposição Paranormal (NEX)	Pontos de Exposição	Pontos de esforço (PE) por rodada
5%	0	1
10%	1000	2
15%	3000	3
20%	6000	4
25%	10000	5
30%	15000	6
35%	21000	7
40%	28000	8
45%	36000	9
50%	45000	10
55%	55000	11
60%	66000	12
65%	78000	13
70%	91000	14
75%	105000	15
80%	120000	16
85%	136000	17
90%	153000	18
95%	171000	19
99%	190000	20

Poderes

Todas as classes possuem uma habilidade "Poder" (Poder de Combatente, Poder de Especialista e Poder do Ocultista) que permite que você escolha um poder de uma lista. Alguns poderes têm pré-requisitos. Para escolhê-los e usá-los, você deve cumprir todas as exigências mencionadas. Você pode escolher um poder no mesmo nível em que atinge seus pré-requisitos. A menos que especificado o contrário, você não pode escolher um mesmo poder mais de uma vez. Para outros propósitos, poderes funcionam como habilidades.

Exposição Paranormal

O nível de um personagem é definido por sua exposição ao paranormal — quanto mais alta, mais poderoso o personagem é. Conforme fazem missões e confrontam o Outro Lado, personagens ganham Pontos de Exposição (PEX).

Acumulando certo número de pontos, você aumenta seu Nível de Exposição Paranormal (NEX). A tabela 1.2 indica quantos pontos de exposição você deve acumular para chegar a cada nível. Personagens começam com NEX em 5%.

Personagens só recebem os benefícios de um novo nível de exposição durante um Interlúdio.

Benefícios por Nível

Quando atinge um novo nível de exposição, seu agente recebe os seguintes benefícios.

Pontos de vida (PV). Seus pontos de vida máximos aumentam em um total igual a seu valor de Vigor mais o bônus de sua classe.

Pontos de esforço (PE). Seus pontos de esforço máximos aumentam em um total igual a seu valor de Presença mais o bônus de sua classe.

Sanidade (SAN). Seu valor de Sanidade máxima aumenta em um total definido pela sua classe.

Habilidades de Classe. Consulte a tabela da sua classe para saber quais habilidades você ganha.



COMBATENTE



Treinado especialmente para lutar, capacitado para usar todo tipo de armas, com habilidade e coragem para encarar os perigos de frente, o combatente é o tipo de agente que prefere abordagens mais diretas, e costuma atirar primeiro e perguntar depois.

Do mercenário especialista em armas de fogo até o perito em espadas, combatentes apresentam uma gama enorme de habilidades e técnicas especiais que aprimoram sua eficiência no campo de batalha, tornando-os membros essenciais em qualquer missão de extermínio.

Além de treinar seu corpo, o combatente também é perito em liderar seus aliados em batalha e cuidar de seu equipamento de combate, sempre preparado para assumir a linha de frente quando a coisa fica feia.

Combatentes Famosos: Senhor Veríssimo, Joui Jouki, Gal, Antônio "Balu" Pontevedra, Tristan Monteiro e Ryder Staten.

HABILIDADES DE COMBATENTE

Ataque Especial. Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme avança de NEX, você pode gastar +2 PE para receber +5 em uma no ataque ou no dano (veja a tabela 1.3). Você pode aplicar cada bônus de +5 em ataque ou dano, como quiser. Por exemplo, em NEX 55%, você pode gastar 6 PE para receber +5 no teste de ataque e +10 na rolagem de dano.

Habilidade de Trilha. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de combatente disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%.

Poder de Combatente. Em NEX 15%, você recebe um poder de combatente à sua escolha. Você recebe um novo poder de combatente em NEX 30% e a cada 15 pontos de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- ***Acuidade com Arma.*** Quando usa uma arma leve de corpo a corpo ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Agilidade em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Agi +1.
- ***Ataque de Oportunidade.*** Sempre que um inimigo sair voluntariamente de um espaço adjacente ao seu, você pode gastar uma reação e 1 PE para realizar um ataque contra ele.
- ***Combater com Duas Armas.*** Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma for leve) e fizer a ação agredir, você pode gastar 2 PE para fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –1d em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Agi +2, treinado em Luta ou Pontaria.
- ***Combate Defensivo.*** Quando usa a ação agredir, você pode gastar 1 PE para combater defensivamente. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre –1d em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int +1.
- ***Competência em Perícia.*** Escolha uma de suas perícias treinadas. Você se torna competente nela. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* NEX 35%.
- ***Determinação Física.*** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional, mas deve usar Força ou Agilidade como atributo-base do teste.
- ***Expert em Perícia.*** Escolha uma de suas perícias competentes. Você se torna expert nela. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* NEX 70%.
- ***Golpe Demolidor.*** Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 1 PE para causar dois dados de dano extra do mesmo tipo de sua arma. *Pré-requisitos:* For +2, treinado em Luta.
- ***Golpe Pesado.*** O dano de suas armas corpo a corpo aumenta em um passo.
- ***Presteza Atlética.*** Quando faz um teste de Facilitar a Investigação, você pode gastar 1 PE para usar Força ou Agilidade no lugar do atributo-base da perícia. Se passar no teste, o próximo aliado que usar seu bônus também recebe +1d no teste.
- ***Proteção Pesada.*** Você recebe proficiência com Proteções Pesadas. *Pré-requisito:* NEX 30%.
- ***Saque Rápido.*** Você pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar uma arma de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre). *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.

CARACTERÍSTICAS

PONTOS DE VIDA INICIAIS — 20+VIGOR
A cada novo nível de exposição: 5 PV (+Vig)

PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS — 3+PRESENÇA
A cada novo nível de exposição: 1 PE (+Pre)

SANIDADE INICIAL — 12
A cada novo nível de exposição: 3 SAN

PERÍCIAS TREINADAS
Luta ou Pontaria (uma das duas) e Fortitude ou Reflexos (uma das duas), mais uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 2 + Intelecto.

PROFICIÊNCIAS
Armas simples, armas de fogo curtas, armas de fogo longas, armas táticas e proteções leves.

TABELA 1.3: O COMBATENTE

NEX	Habilidades
5%	Ataque especial (+5)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de combatente
20%	Aumento de atributo
25%	Ataque especial (+10)
30%	Poder de combatente
35%	Grau de treinamento (competente)
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de combatente
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Ataque especial (+15)
60%	Poder de combatente
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento (expert)
75%	Poder de combatente
80%	Aumento de atributo
85%	Ataque especial (+20)
90%	Poder de combatente
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

- ***Segurar o Gatilho.*** Ao acertar um ataque com uma arma de fogo, você pode fazer outro contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PE igual à quantidade de ataques que você já realizou no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PE e, se acertar, pode fazer um segundo ataque extra gastando mais 2 PE e assim por diante, até o limite de seus PE por rodada ou até atingir o máximo de ataques com a arma antes de precisar recarregá-la. *Pré-requisito:* NEX 60%.
- ***Tanque de Guerra.*** Seu equipamento de proteção ocupa 1 espaço a menos e não impõe penalidade em testes de perícias baseadas em Agilidade. *Pré-requisito:* Proteção Pesada.
- ***Tiro Certeiro.*** Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Agilidade nas rolagens de dano e ignora a penalidade contra alvos envolvidos em combate corpo a corpo (mesmo se não usar a ação mirar). *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.
- ***Tiro de Cobertura.*** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para disparar uma arma de fogo na direção de um personagem no alcance da arma apenas para forçá-lo a se proteger. Faça um teste de Pontaria contra a Vontade do alvo. Se vencer, até o início do seu próximo turno o alvo não pode sair do lugar onde está e sofre –5 em testes de ataque. A critério do mestre, o alvo recebe +5 no teste de Vontade se estiver em um lugar extremamente perigoso, como uma casa em chamas ou um barco afundando. Este é um efeito de medo.
- ***Transcender.*** Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, perdendo Sanidade como normal. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ***Treinamento em Perícia.*** Você se torna treinado em duas perícias à sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Aumento de Atributo. Em NEX 20%, você aumenta um atributo a sua escolha em +1. Você pode aumentar um atributo em +1 novamente respectivamente em NEX 50%, 80% e 95%. Você não pode aumentar nenhum atributo além de 5 desta forma.

Grau de Treinamento. Em NEX 35%, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Você se torna competente nas perícias escolhidas.

Em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas ou competentes igual a 2 + Int. Você aumenta seu grau de treinamento nas perícias escolhidas em um (de treinado para competente ou de competente para expert).

Versatilidade. Em NEX 50%, escolha entre receber o primeiro poder de outra trilha de combatente, ou um poder de combatente ou um poder paranormal.

TRILHAS DE COMBATENTE

Aniquilador

Você é treinado para abater alvos com eficiência e velocidade. Suas armas são suas melhores amigas e você cuida tão bem delas quanto de seus companheiros de equipe. Talvez até melhor.

NEX 10% - A Favorita. Escolha uma de suas armas para ser sua arma favorita. A categoria da arma escolhida é reduzida em I e ela ocupa 1 espaço a menos em seu inventário (mínimo de 0 espaço). Em NEX 40%, a categoria é reduzida em II, em 65% reduzida em III e em 99% reduzida em IV (mínimo de 0).

NEX 40% - Técnica Secreta. Quando faz um ataque com sua arma favorita, você pode gastar 2 PE para executar um dos efeitos abaixo como parte do ataque. Você pode adicionar mais efeitos gastando +2 PE por efeito adicional.

- ***Amplo.*** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (use o mesmo teste de ataque para ambos).
- ***Destruidor.*** Aumenta o multiplicador de crítico da arma em +1.

NEX 65% - Técnica Sublime. Você adiciona os seguintes efeitos à lista de sua Técnica Secreta:

- ***Letal.*** Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito até duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.
- ***Perfurante.*** Ignora até 5 pontos de redução de dano de qualquer tipo do alvo.

NEX 99% - Máquina de Matar. Sua arma favorita recebe +2 na margem de ameaça e seu dano aumenta em um passo.

Comandante de Campo

Sem um oficial comandante uma batalha não passa de uma briga de bar. Você é treinado para coordenar e auxiliar seus companheiros em combate, tomando decisões rápidas e tirando melhor proveito da situação e do talento de seus aliados.

NEX 10% - Inspirar Confiança. Sua liderança inspira seus aliados a darem o melhor de si. Você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado.

NEX 40% - Estrategista. Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PE por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Intelecto, mínimo de 1). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento.

NEX 65% - Brecha na Guarda. Uma vez por rodada, quando um aliado causar dano em um inimigo que esteja em seu alcance curto, você pode gastar uma reação e 2 PE para que você ou outro aliado em alcance curto faça um ataque adicional contra o mesmo inimigo.

NEX 99% - Oficial Comandante. Você pode gastar uma ação completa e 5 PE para que cada aliado que você possa ver em alcance médio receba uma ação padrão adicional no próximo turno dele.

Guerreiro

Você transformou seu corpo em uma verdadeira arma, treinando sua musculatura e potência física. Seus golpes corpo a corpo são tão poderosos quanto uma bala e você prefere encarar os perigos de frente.

NEX 10% - Revidar. Sempre que bloquear com sucesso um ataque, você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo no inimigo que o atacou.

NEX 40% - Golpe Poderoso. Quando usa seu Ataque Especial com uma arma corpo a corpo, você pode trocar um de seus bônus de +5 por um aumento de +2 na margem de ameaça da arma para este ataque.

NEX 65% - Força Opressora. Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PE para realizar uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo do ataque como ação livre. Se escolher empurrar, recebe um bônus de +5 para cada 10 pontos de dano que causou no alvo. Se escolher derrubar e vencer no teste oposto, você pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional contra o alvo caído.

NEX 99% - Potência Máxima. Quando usa seu Ataque Especial com armas corpo a corpo, todos os bônus numéricos são dobrados. Por exemplo, se usar 8 PE para receber +10 no ataque, +5 no dano e +2 na margem de ameaça, você recebe +20 no ataque, +10 no dano e +4 na margem de ameaça. Dobre os bônus depois de definir a distribuição.

Operações Especiais

Você é um combatente eficaz, e suas ações são calculadas e otimizadas, sempre antevendo os movimentos inimigos e se posicionando da maneira mais inteligente no campo de batalha.

NEX 10% - Iniciativa Aprimorada. Você recebe +5 em Iniciativa.

NEX 40% - Surto de Adrenalina. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PE para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

NEX 65% - Ataque Extra. Uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque adicional.

NEX 99% - Sempre Alerta. Você recebe uma ação padrão adicional no início de cada cena de combate.

Tropa de Choque

Você é duro na queda. Treinou seu corpo para resistir a traumas físicos, tornando-o praticamente inquebrável, e por isso não teme se colocar entre seus aliados e o perigo.

NEX 10% - Casca Grossa. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX e, quando faz um bloqueio, soma seu Vigor no total de dano reduzido.

NEX 40% - Cai Dentro. Sempre que um oponente em alcance curto ataca um de seus aliados, você pode gastar uma reação e 1 PE para fazer com que esse oponente faça um teste de Vontade (DT Vig). Se falhar, o oponente deve atacar você em vez de seu aliado. Este poder só funcionará se você puder ser efetivamente atacado e estiver no alcance do ataque (por exemplo, adjacente a um oponente atacando em corpo a corpo ou dentro do alcance de uma arma de ataque à distância). Um oponente que passe no teste de Vontade não pode ser afetado por seu poder Cai Dentro até o final da cena.

NEX 65% - Duro de Matar. Ao sofrer dano não mágico, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade. Em NEX 99%, você pode usar esta habilidade para reduzir dano mágico também.

NEX 99% - Inquebrável. Enquanto estiver machucado, você recebe +10 na Defesa e redução de dano 5. Enquanto estiver morrendo, ao invés do normal, você não fica indefeso e ainda pode realizar ações. Você ainda segue as regras de morte normalmente.

ESPECIALISTA



Agentes desta categoria confiam mais em suas capacidades técnicas e intelectuais do que na força bruta e preferem usar de conhecimento, raciocínio rápido, astúcia e até um pouco de lábia para resolver mistérios e enfrentar o Outro Lado.

Cientistas, inventores, pesquisadores e técnicos de vários tipos são exemplos de especialistas, que são tão variados quanto as áreas do conhecimento e da tecnologia. Alguns ainda preferem estudar engenharia social e se tornam excelentes espiões infiltrados, ou mesmo estudam técnicas especiais de combate como artes marciais e tiro a distância, aliando conhecimento técnico e habilidade.

O que une todos os especialistas é sua incrível capacidade de aprender e improvisar usando seu intelecto e conhecimento avançado, que pode tirar o grupo todo dos mais diversos tipos de enrascadas.

Especialistas Famosos: Aaron, Arthur Cervero, Rubens Naluti, Elizabeth Webber, Samuel Norte, Chizue Akechi.

HABILIDADES DE ESPECIALISTA

Perito. Escolha duas perícias em que você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste das perícias escolhidas, você pode gastar 2 PE para rolar novamente um dos dados e substituí-lo pelo novo resultado. À medida que seu NEX aumenta, você escolhe perícias adicionais para essa habilidade, conforme indicado na tabela.

Eclético. Quando faz um teste de uma perícia, você pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nesta perícia.

Habilidade de Trilha. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de especialista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%.

Poder de Especialista. Em NEX 15%, você recebe um poder de especialista à sua escolha. Você recebe um novo poder de especialista em NEX 30% e a cada 15 pontos de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- ***Acuidade com Arma.*** Quando usa uma arma leve de corpo a corpo ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Agilidade em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Agi +1.
- ***Balística Avançada.*** Você recebe proficiência com armas de fogo longas.
- ***Competência em Perícia.*** Escolha uma de suas perícias treinadas. Você se torna competente na perícia escolhida. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* NEX 35%.
- ***Conhecimento Aplicado.*** Escolha duas perícias em que você é treinado. Você recebe +1d em testes com as perícias escolhida em cenas de investigação. Além disso, sempre que descobrir uma pista usando uma dessas perícias, você pode gastar 2 PE para receber +5 no próximo teste que fizer para descobrir outra pista. Você pode escolher esse poder diversas vezes, escolhendo perícias diferentes a cada vez.
- ***Expedito em Explosivos.*** Você soma seu Intelecto na DT para resistir aos seus explosivos e pode excluir dos efeitos da explosão um número de alvos igual ao seu valor de Intelecto.
- ***Expert em Perícia.*** Escolha uma de suas perícias competentes. Você se torna expert nela. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* NEX 70%.
- ***Hacker.*** Você recebe +5 em testes de Tecnologia para invadir sistemas e diminui o tempo necessário para hackear qualquer sistema para uma ação completa, independente da DT. *Pré-requisito:* treinado em Tecnologia.
- ***Kit Aprimorado.*** Para você, a categoria de kits de perícia é reduzida em I.
- ***Movimento Tático.*** Você pode gastar 1 PE para ignorar a penalidade em deslocamento por terreno difícil e receber deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento até o final do turno. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.
- ***Na Trilha Certa.*** Sempre que tiver sucesso em um teste para procurar pistas durante uma cena de interação, você pode gastar 1 PE para receber +1d no próximo teste. Os custos e os bônus são cumulativos (se passar num segundo teste, pode pagar 2 PE para receber um total de +2d no próximo teste, e assim por diante).

Características

Pontos de Vida Iniciais 16+Vigor
A cada novo nível de exposição 4 PV (+Vig)

Pontos de Esforço Iniciais 4+Presença
A cada novo nível de exposição 2 PE (+Pre)

Sanidade Inicial 16
A cada novo nível de exposição 4 SAN

Perícias Treinadas
Uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 8 + Intelecto.

Proficiências
Armas simples, armas de fogo curtas e proteções leves.

Tabela 1.4: O Especialista

NEX	Habilidades
5%	Eclético, perito (2 perícias)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de especialista
20%	Aumento de atributo
25%	Perito (4 perícias)
30%	Poder de especialista
35%	Grau de treinamento (competente)
40%	Engenhosidade (competente), habilidade de trilha
45%	Poder de especialista
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Perito (6 perícias)
60%	Poder de especialista
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento (expert)
75%	Engenhosidade (expert), poder de especialista
80%	Aumento de atributo
85%	Perito (8 perícias)
90%	Poder de especialista
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

- *Ninja Urbano.* Você recebe proficiência com armas táticas.
- *Pensamento Ágil.* Uma vez por rodada, durante uma cena de investigação, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de procurar pistas adicional.
- *Primeira Impressão.* Você recebe +2d no primeiro teste de Diplomacia, Enganação, Intimidação ou Intuição que fizer em uma cena.
- *Transcender.* Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, perdendo Sanidade como normal. Você pode escolher este poder várias vezes.
- *Treinamento em Perícia.* Você se torna treinado em duas perícias à sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Aumento de Atributo. Em NEX 20%, você aumenta um atributo a sua escolha em +1. Você pode aumentar um atributo em +1 novamente respectivamente em NEX 50%, 80% e 95%. Você não pode aumentar nenhum atributo além de 5 desta forma.

Grau de Treinamento. Em NEX 35%, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Você se torna competente nas perícias escolhidas.

Em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas ou competentes igual a 2 + Int. Você aumenta seu grau de treinamento nas perícias escolhidas em um (de treinado para competente ou de competente para expert).

Engenhosidade. Em NEX 40%, quando usa sua habilidade Perito, você pode gastar 2 PE adicionais para receber os benefícios de ser competente na perícia.

Em NEX 75%, Quando usa sua habilidade Perito, você pode gastar 4 PE adicionais para receber os benefícios de ser expert na perícia.

Versatilidade. Em NEX 50%, escolha entre receber o primeiro poder de outra trilha de especialista, ou um poder de especialista ou um poder paranormal.

TRILHAS DE ESPECIALISTA

Atirador de Elite

Um tiro, uma morte. Ao contrário dos combatentes, você é perito em neutralizar ameaças de longe, terminando uma briga antes mesmo que ela comece. Você trata sua arma como uma ferramenta de precisão, sendo capaz de executar façanhas incríveis.

NEX 10% - Mira de Elite. Você recebe proficiência com armas de fogo longas e soma seu Intelecto no dano de ataques à distância.

NEX 40% - Disparo Letal. Quando faz a ação mirar você pode gastar 1 PE para aumentar em +2 a margem de ameaça do próximo ataque que fizer até o final de seu próximo turno.

NEX 65% - Disparo Impactante. Se estiver usando uma arma de fogo com calibre médio ou grosso você pode fazer as manobras derrubar, desarmar, empurrar e quebrar usando um ataque a distância. Fazer uma manobra desta forma exige o gasto de 2 PE.

NEX 99% - Atirar para Matar. Quando faz um acerto crítico com uma arma de fogo, você causa o valor máximo possível de dano, sem precisar rolar dados.

Ladino

Você é um perito em infiltração e sabe neutralizar alvos desprevenidos sem causar alarde. Combinando talento acrobático, destreza manual e conhecimento técnico você é capaz de superar qualquer barreira de defesa, mesmo quando a missão parece impossível.

NEX 10% - Ataque Furtivo. Você sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que você esteja flanqueando, você pode gastar 1 PE para causar 1d6 pontos de dano adicional do mesmo tipo da arma. Você pode causar +1d6 pontos de dano com seu ataque furtivo respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%, gastando +1 PE por dado adicional de dano.

NEX 40% - Gatuno. Você recebe +5 em Atletismo e Prestidigitação e pode percorrer seu deslocamento normal quando se move furtivamente (veja a perícia Furtividade).

NEX 65% - Finta Aprimorada. Você pode fintar como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão (veja a perícia Enganação). Sempre que atacar um oponente desprevenido ou que você esteja flanqueado, você pode gastar 2 PE para impedir esquivas e contra-ataques deste oponente.

NEX 99% - Assassinar. Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para analisar um alvo em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ele tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. Além disso, se sofrer dano de seu ataque, o alvo fica inconsciente ou morrendo, à sua escolha (Fortitude DT Agi evita).

Negociador

Sua intuição e sagacidade são as ferramentas de seu ofício. Você é um diplomata habilidoso e consegue extrair informações com facilidade, seja por lábia, manipulação ou intimidação. Sua capacidade de avaliar situações com rapidez e eficiência pode tirar o grupo de apuros que nem a mais poderosa das armas poderia resolver.

NEX 10% - Eloquência. Você pode usar uma ação completa e 1 PE por alvo em alcance curto para para afetar outros personagens com sua fala. Faça um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação contra a Vontade dos alvos. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de Vontade. Se você vencer, os alvos ficam fascinados enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um personagem que passar no teste fica imune a este efeito por um dia.

NEX 40% - Discurso Motivador. Você pode gastar uma ação padrão e 4 PE para inspirar seus aliados com suas palavras. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1d em testes de perícia até o fim da cena. A partir de NEX 65%, você pode gastar 8 PE para fornecer um bônus total de +2d.

NEX 65% - Eu Conheço um Cara. Uma vez por missão, você pode ativar sua rede de contatos para pedir um favor, como por exemplo trocar todo o equipamento do seu grupo (como se tivesse uma segunda fase de preparação de missão), conseguir um local de descanso ou mesmo ser resgatado de uma cena. O mestre tem a palavra final de quando é possível usar essa habilidade e quais favores podem ser obtidos.

NEX 99% - Truque de Mestre. Acostumado a uma vida de fingimento e manipulação, você pode gastar 5 PE para simular o efeito de qualquer habilidade que você tenha visto um de seus aliados usar durante a cena. Você ignora os pré-requisitos da habilidade, mas ainda precisa pagar todos os seus custos, incluindo ações, PE e materiais, e ela usa os seus parâmetros de jogo, como se você estivesse usando a habilidade em questão.

Socorrista

Você é treinado em técnicas de primeiros socorros e tratamento de emergência, o que torna você um membro valioso para qualquer grupo de agentes. Ao contrário dos profissionais de saúde convencionais, você está acostumado com o campo de batalha e sabe tomar decisões rápidas no meio do caos.

Especial: para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Medicina.

NEX 10% - Paramédico. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para curar 2d10 pontos de vida de um aliado adjacente. Você pode curar +1d10 PV respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%, gastando +1 PE por dado adicional de cura.

NEX 40% - Equipe de Trauma. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente.

NEX 65% - Resgate. Uma vez por rodada, se estiver em alcance curto de um aliado machucado ou morrendo, você pode se aproximar do aliado com uma ação livre (desde que seja capaz de fazê-lo usando seu deslocamento normal). Além disso, sempre que curar PV ou remover condições do aliado, você e o aliado recebem +5 na Defesa até o início de seu próximo turno. Por fim, para você, o total de espaços ocupados por carregar um personagem é reduzido pela metade.

NEX 99% - Reanimação. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 10 PE para trazer de volta a vida um personagem que tenha morrido na mesma cena (exceto morte por dano massivo).

Técnico

Sua principal habilidade é a manutenção e reparo do valioso equipamento que seu time carrega em missão. Seu conhecimento técnico também permite que improvise ferramentas com o que tiver à disposição e sabote os itens usados por seus inimigos.

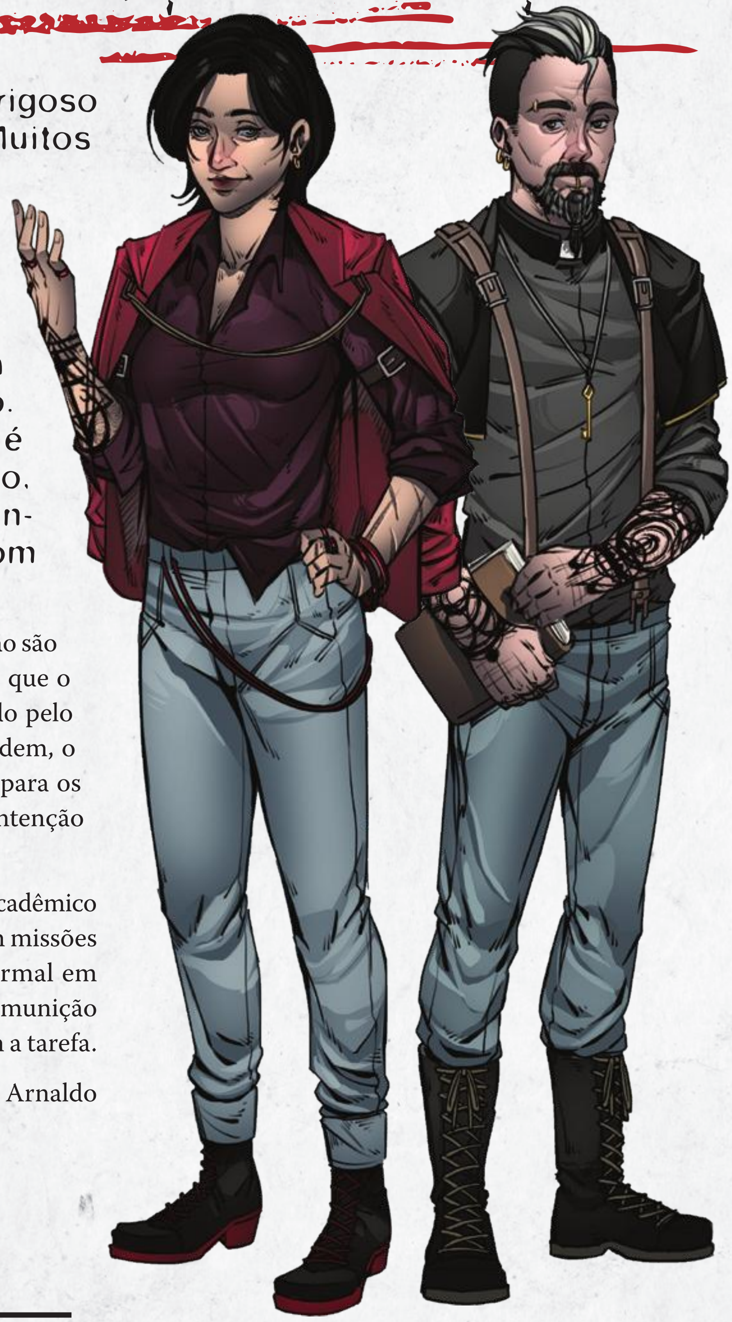
NEX 10% - Inventário Otimizado. Você soma seu Intelecto à sua Força para calcular seu valor de inventário. Por exemplo, se você tem Força +1 e Intelecto +3, seu inventário tem 25 espaços.

NEX 40% - Remendão. Você pode gastar uma ação completa e 1 PE para remover a condição quebrado de um equipamento adjacente até o final da cena. Além disso, qualquer equipamento de investigação tem sua categoria reduzida em I para você.

NEX 65% - Improvisar. Você pode improvisar equipamentos com materiais ao seu redor. Escolha um equipamento de investigação e gaste uma ação completa e 2 PE, mais 2 PE por categoria do item escolhido. Você cria uma versão funcional do equipamento, que segue suas regras de espaço e categoria como normal. Ao final da cena, seu equipamento improvisado se torna inútil.

NEX 99% - Preparado para Tudo. Você sempre tem o que precisa para qualquer situação. Quando precisar de um equipamento de investigação ou combate (não incluindo armas) que não está em seu inventário, você pode gastar 3 PE por categoria do item para lembrar que colocou ele no fundo da bolsa! Depois de encontrado, o item segue normalmente as regras de inventário.

OCULTISTA



O Outro Lado é misterioso, perigoso e, de certa forma, cativante. Muitos estudiosos das Entidades se perdem em seus reinos obscuros em busca de poder, mas existem aqueles que visam compreender e dominar os mistérios paranormais para usá-los para combater o próprio Outro Lado. Esse tipo de agente não apenas é um grande conhecedor do oculto, como também apresenta um grande talento para se conectar com Elementos paranormais.

Ao contrário da crendice popular, ocultistas não são intrinsecamente maldosos. Seria como dizer que o pesquisador que inventou a pólvora é culpado pelo assassino que disparou o revólver. Para a Ordem, o Paranormal é uma força que pode ser usada para os mais diversos propósitos, de acordo com a intenção de seu usuário.

Agentes ocultistas aplicam seu conhecimento acadêmico e suas capacidades de conjuração de rituais em missões para investigar, coibir e combater o Paranormal em todas as suas formas, principalmente quando munição convencional não é o suficiente para lidar com a tarefa.

Ocultistas Famosos: Agatha Volkomenn, Arnaldo Fritz, Dante, Marc Menet, Kian.

HABILIDADES DE OCULTISTA

Escolhido pelo Outro Lado. Você teve uma experiência paranormal e foi marcado pelo Outro Lado, absorvendo o conhecimento e poder necessários para realizar rituais. Você pode lançar rituais de 1º círculo. À medida que aumenta seu NEX, pode conjurar rituais de um círculo maior (2º círculo em NEX 25%, 3º círculo em NEX 55% e 4º círculo em NEX 85%). Você começa com três rituais de 1º círculo. Sempre que avança de NEX, você aprende um ritual de qualquer círculo que possa lançar. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos. Veja o Capítulo 4 para as regras de rituais.

Habilidade de Trilha. Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de especialista disponíveis e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida respectivamente em NEX 40%, 65% e 99%.

Poder de Ocultista. Em NEX 15%, você recebe um poder de ocultista à sua escolha. Você recebe um novo poder de ocultista em NEX 30% e a cada 15 pontos de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.

- ***Camuflar Ocultismo.*** Você pode gastar uma ação livre para esconder símbolos e sigilos que estejam desenhados ou gravados em objetos ou em sua pele, tornando-os essencialmente invisíveis para outras pessoas além de você mesmo. Além disso, quando lança um ritual, você pode gastar +2 PE para lançá-lo sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite conjurar um ritual com as mãos presas, amordaçado etc. Outros personagens só perceberão que você lançou uma ritual se passarem num teste de Ocultismo (DT 20).
- ***Competência em Perícia.*** Escolha uma de suas perícias treinadas. Você se torna competente na perícia escolhida. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* NEX 35%.
- ***Expert em Perícia.*** Escolha uma de suas perícias competentes. Você se torna expert na perícia escolhida. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* NEX 70%.
- ***Envolto em Mistério.*** Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Ocultismo.
- ***Especialista em Elemento.*** Escolha um Elemento. A DT para resistir aos seus rituais desse Elemento aumenta em +2.
- ***Ferramentas Paranormais.*** Uma vez por cena você pode ativar um equipamento paranormal sem custo. Você ainda precisa pagar qualquer custo por rodada.
- ***Fluxo de Poder.*** Você pode manter dois efeitos sustentados de rituais ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito:* NEX 60%.

Características

Pontos de Vida Iniciais 12+Vigor
A cada novo nível de exposição 3 PV (+Vig)

Pontos de Esforço Iniciais 6+Presença
A cada novo nível de exposição 4 PE (+Pre)

Sanidade Inicial 20
A cada novo nível de exposição 5 SAN

Perícias Treinadas
Ocultismo e Vontade, mais uma quantidade de perícias a sua escolha igual a 4 + Intelecto.

Proficiências
Armas simples e armas de fogo curtas.

Tabela 1.5: O Ocultista

NEX	Habilidades
5%	Escolhido pelo Outro Lado (1º círculo)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de ocultista
20%	Aumento de atributo
25%	Escolhido pelo Outro Lado (2º círculo)
30%	Poder de ocultista
35%	Grau de treinamento (competente)
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de ocultista
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Escolhido pelo Outro Lado (3º círculo)
60%	Poder de ocultista
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento (Expert)
75%	Poder de ocultista
80%	Aumento de atributo
85%	Escolhido pelo Outro Lado (4º círculo)
90%	Poder de ocultista
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

- ***Guiado pelo Paranormal.*** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional.
- ***Identificação Paranormal.*** Você recebe +10 em testes de Ocultismo para identificar uma criatura, objeto ou ritual.
- ***Intuição Paranormal.*** Sempre que usa a ação facilitar investigação, você soma seu Intelecto ou Presença no teste (à sua escolha).
- ***Mestre em Elemento.*** Escolha um Elemento. O custo para lançar rituais desse Elemento diminui em –1 PM. *Pré-requisitos:* Especialista em Elemento no Elemento escolhido, NEX 45%.
- ***Ritual Potente.*** Você soma seu Intelecto nas rolagens de dano ou nos efeitos de cura de seus rituais. *Pré-requisito:* Int +1.
- ***Ritual Predileto.*** Escolha um ritual que você conhece. Você reduz em –1 PE o custo do ritual. Essa redução se acumula com reduções fornecidas por outras fontes.
- ***Tatuagem Ritualística.*** Símbolos marcados em sua pele reduzem em –1 PE o custo de rituais de alcance pessoal que têm você como alvo.
- ***Transcender.*** Escolha um poder paranormal. Você recebe o poder escolhido, perdendo Sanidade como normal. Você pode escolher este poder várias vezes.
- ***Treinamento em Perícia.*** Você se torna treinado em duas perícias à sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Aumento de Atributo. Em NEX 20%, você aumenta um atributo a sua escolha em +1. Você pode aumentar um atributo em +1 novamente respectivamente em NEX 50%, 80% e 95%. Você não pode aumentar nenhum atributo além de 5 desta forma.

Grau de Treinamento. Escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Você aumenta o grau de treinamento delas para Competente. Em 70% NEX você pode novamente escolher mais 2 + Int perícias para aumentar o grau de treinamento de treinado para competente ou de competente para expert.

Versatilidade. Em NEX 50%, escolha entre receber o primeiro poder de outra trilha de ocultista, ou um poder de ocultista ou um poder paranormal.

TRILHAS DE OCULTISTA

Conduíte

Você domina os aspectos fundamentais da conjuração de rituais e é capaz de aumentar o alcance e velocidade de suas conjurações. Conforme sua conexão com as Entidades paranormais aumenta você se torna capaz de interferir com os rituais de outros ocultistas.

NEX 10% - Ampliar Ritual. Quando lança um ritual, você pode gastar +2 PE para aumentar seu alcance em um passo (de curto para médio e de médio para longo) ou dobrar sua área de efeito.

NEX 40% - Acelerar Ritual. Uma vez por rodada, você pode gastar +4 PE para conjurar um ritual como ação livre.

NEX 65% - Anular Ritual. Quando for alvo de um ritual, você pode gastar uma quantidade de PE igual ao custo pago por esse ritual e fazer um teste oposto de Ocultismo contra o conjurador. Se vencer, você anula o ritual, efetivamente cancelando todos os seus efeitos.

NEX 99% - Canalizar o Medo. Você aprende o ritual *Canalizar o Medo*.

Flagelador

Dor é um poderoso catalisador Paranormal e você aprendeu a transformá-la em poder para seus rituais. Em níveis mais altos, você consegue usar a dor e o sofrimento de seus inimigos como instrumento de seus rituais ocultistas.

NEX 10% - Poder do Flagelo. Ao conjurar um ritual, você pode gastar seus próprios pontos de vida para pagar o custo em pontos de esforço, à taxa de 2 PV por PE pago. Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso.

NEX 40% - Abraçar a Dor. Sempre que sofrer dano não mágico, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano pela metade.

NEX 65% - Absorver Agonia. Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV ou menos com um ritual, você recebe uma quantidade de PE temporários igual ao círculo do ritual utilizado. Por exemplo, se ativar esse poder com um ritual de 2º círculo, você receberá 2 PE temporários.

NEX 99% - Medo Tangível. Você aprende o ritual *Medo Tangível*.

Graduado

Você foca seus estudos em se tornar um conjurador versátil e poderoso, conhecendo mais rituais que os outros Ocultistas e sendo capaz de torná-los mais difíceis de serem resistidos. Seu objetivo é desvendar e dominar os segredos do Outro Lado a fundo, custe o que custar.

NEX 10% - Saber Ampliado. Você aprende um ritual adicional de 1º círculo. Toda vez que ganhar acesso a um novo círculo de rituais, você aprende um ritual adicional daquele círculo. Esses rituais não contam no seu limite de rituais.

NEX 40% - Grimório Ritualístico. Você cria um grimório especial, que armazena rituais que sua mente não seria capaz de guardar. Você aprende uma quantidade de rituais igual ao seu Intelecto, distribuídos entre os círculos a que você tem acesso. Quando ganha acesso a um novo círculo, você pode incluir um novo ritual desse círculo em seu grimório. Você pode lançar esses rituais normalmente e eles não contam em seu limite de rituais conhecidos. Entretanto, para lançar um ritual armazenado em seu grimório, você precisa primeiramente gastar uma ação completa folheando o grimório e relembrando o ritual.

NEX 65% - Rituais Eficientes. A DT para resistir a todos os seus rituais aumenta em +5.

NEX 99% - Conhecendo o Medo. Você aprende o ritual *Conhecendo o Medo.*

Intuitivo

Enquanto combatentes treinam seus corpos para resistir a traumas físicos, você desenvolveu sua mente para resistir aos efeitos do Outro Lado. Seu foco e força de vontade fazem com que você expanda os limites de suas capacidades paranormais.

NEX 10% - Mente Sã. Você compreende melhor as entidades do Outro Lado, e passa a ser menos abalado por seus efeitos. Você recebe resistência paranormal +5.

NEX 40% - Presença Poderosa. Sua resiliência mental faz com que você possa extrair mais do Outro Lado. Você adiciona sua Presença no seu limite de PE que você pode gastar a cada rodada, mas apenas para conjurar rituais.

NEX 65% - Inabalável. Você recebe redução de dano mental e paranormal igual a sua Presença. Além disso, quando é alvo de um efeito paranormal que permite um teste de Vontade para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar.

NEX 99% - Presença do Medo. Você aprende o ritual *Presença do Medo.*

Lâmina Paranormal

Alguns ocultistas preferem ficar fechados em suas bibliotecas estudando livros e rituais. Outros preferem investigar fenômenos paranormais em sua fonte. Já você, prefere usar o paranormal como uma arma. Você aprendeu e dominou técnicas de luta mesclando suas habilidades de conjuração com suas capacidades de combate. Apesar do nome, membros dessa trilha utilizam todo tipo de armas simples, seja corpo a corpo ou de disparo.

NEX 10% - Lâmina Maldita. Você aprende o ritual *Amaldiçoar Arma.* Se você já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE. Além disso, esse ritual recebe o seguinte aprimoramento:

- *+0 PE.* Você pode usar Ocultismo, ao invés de Luta ou Pontaria, para testes de ataque com a arma amaldiçoada.

NEX 40% - Gladiador Paranormal. Sempre que acerta um ataque corpo a corpo em um inimigo, você recebe 2 PE temporários. Você pode ganhar um máximo de PE temporários por cena igual ao seu limite de PE por rodada. PE temporários desaparecem no final da cena.

NEX 65% - Conjuração Marcial. Uma vez por rodada, quando você lança um ritual com execução de uma ação padrão, pode gastar 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo como uma ação livre.

NEX 99% - Lâmina do Medo. Você aprende o ritual *Lâmina do Medo.*

TOQUES FINAIS

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Pontos de Vida • PV

Pontos de vida são uma medida de seu vigor físico, tolerância a dor e experiência em combate. Eles indicam a quantidade de dano que você pode sofrer antes de cair inconsciente. Assim, o mesmo ferimento que mataria uma pessoa comum será "apenas um arranhão" para um combatente embrutecido ou um especialista esquivo.

Enquanto tiver pelo menos 1 PV, você pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 ou menos pontos de vida, você cai inconsciente e sangrando (veja mais sobre isso na página xxx).

Pontos de Esforço • PE

Pontos de esforço são uma medida de sua energia, capacidade de ação e força interior. Eles indicam quantas habilidades você consegue usar.

Você não sofre penalidades por ficar com 0 ponto de esforço, mas não pode ativar habilidades com custo em PE. Não é possível ficar com PE negativos.

Sanidade • SAN

Pontos de sanidade são uma medida de sua saúde e resiliência mental. Eles indicam a quantidade de exposição ao paranormal e ao absurdo que sua mente consegue suportar antes de enlouquecer.

Recuperando PV, PE e SAN

Durante uma ação de interlúdio (veja o **Capítulo 4**), você pode usar as ações dormir e relaxar para recuperar pontos de vida, pontos de esforço e Sanidade.

Certas habilidades, rituais e itens também recuperam PV, PE ou SAN. Você nunca pode recuperar mais pontos do que perdeu — ou seja, não pode ultrapassar seu máximo.

Pontos Temporários. Certos efeitos fornecem pontos temporários. Eles são somados a seus pontos atuais, mesmo que ultrapassem o máximo. Pontos temporários são sempre os primeiros a serem gastos. Caso não seja especificado o contrário, pontos temporários desaparecem no fim do dia.

Defesa

A Defesa representa o quão difícil é acertá-lo em combate. Sua Defesa é igual a 10 + sua Agilidade + bônus ou penalidades por equipamento, habilidades e condições.

Quando você ataca um inimigo, a DT do seu teste de ataque é igual à Defesa dele (veja mais sobre isso no **Capítulo 4: Regras do Jogo**).

Tamanho

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM - CLASSES

Agora Luísa deve escolher a classe de Bianca. Olhando as opções, fica bem evidente que a cientista forense é uma especialista.

Luísa anota os PV, PE e Sanidade de Bianca e agora deve escolher suas perícias. Ela deve escolher 8 perícias, além de seu valor de Intelecto (3) e das duas perícias recebidas por sua origem (Investigação e Percepção). Ela escolhe Atualidades, Ciências, Diplomacia, Intuição, Medicina, Percepção, Pilotagem, Pontaria, Religião, Tecnologia e Vontade.

Luísa anota as proficiências de Bianca com armas simples e proteções leves e agora precisa fazer uma escolha. A habilidade "Perito" pede que Luísa escolha duas perícias nas quais será perita. Ela escolhe as principais perícias para Bianca, que são Ciências e Investigação.

O tamanho de uma criatura é classificado em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Criaturas Médias não recebem modificadores por tamanho. Criaturas menores recebem um bônus em Furtividade e uma penalidade em manobras de combate. Para criaturas maiores, esses bônus e penalidades são invertidos.

Sendo um humano, seu personagem é Médio. Entretanto, certos rituais e poderes podem alterar seu tamanho temporariamente.

Deslocamento

Sua velocidade, medida em quantos metros você anda com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9 metros, mas algumas habilidades podem mudar esse valor.

DESCRIÇÃO

Atributos, classe, origem, perícias, equipamento, rituais. O que você tem até aqui é suficiente para jogar. Mas não é tudo que você pode ter.

Um personagem pode ser mais que estatísticas mecânicas. O mundo de Ordem Paranormal é rico em histórias e personagens diversos, como os vistos nas temporadas da série. Você até pode reconhecer as classes e habilidades dos heróis dessas histórias, mas grande parte de suas características não existe em termos de jogo. São criações de seus autores. Aqui você também é livre para criar.

"Não quero, não tenho talento, não tenho dom!", você pode pensar. Primeiro, sem pressão. Você pode jogar como quiser, sem inventar nada. Use a ficha, use os números e poderes. Não é feio, não é pecado, é apenas mais um estilo. Milhares de jogadores pelo mundo fazem o mesmo.

Segundo, você pode criar — qualquer ser humano pode. Somos a única espécie no planeta capaz de imaginar coisas como elas não são, capaz de conceber coisas que não existem. Você não precisa ser um gênio inventivo, não precisa se igualar a um escritor ou roteirista profissional. Este jogo não é um concurso de criatividade, nem uma entrevista de emprego. Apenas invente algo que o deixe satisfeito. Não há necessidade de ser totalmente original, você pode se inspirar em outros personagens. Usar a ideia de outra pessoa não é plágio (exceto quando você mente sobre ser o verdadeiro autor e ainda ganha dinheiro ou prestígio, mas isso é outra história).

Para deixar seu personagem mais rico e colorido, procure escrever pelo menos um parágrafo sobre o histórico, a aparência e a personalidade dele.

TABELA 1.6: TAMANHO DE CRIATURAS

Categoria de Tamanho	Exemplos	Espaço Ocupado[1]/ Alcance Natural	Modificador de Furtividade / Manobras
Minúsculo	Pombo, rato	1,5m	+2d/–2d
Pequeno	Cão, criança	1,5m	+1d/–1d
Médio	Adulto	1,5m	0
Grande	Cavalo	3m	–1d/+1d
Enorme	Elefante	4,5m	–2d/+2d
Colossal	Baleia orca	9m	–3d/+3d

[1]Espaço ocupado pela criatura. "3m", por exemplo, significa que a criatura ocupa um espaço de 3m x 3m, ou seja, 2x2 quadrados num mapa.

Ainda que sua origem digam algo sobre o passado de seu personagem, são apenas uma base, um ponto de partida. Você é livre para acrescentar todo tipo de detalhe — onde nasceu e cresceu, as pessoas que conheceu, as lembranças e eventos que o marcaram. Da mesma forma, sua classe diz o que você consegue fazer, mas você ainda pode ser criativo e acrescentar seu próprio estilo, seu jeito único de resolver as coisas. Você é um mercenário clássico de carreira militar, ou será que foi treinado por uma antiga tradição de caçadores de monstros da Europa do leste? Você é um hacker super nerd com problemas de timidez, ou um palestrante de tecnologia que adora os palcos e holofotes? Seus rituais estão anotados em um livro ou num baralho de cartas?

Seus atributos também podem dar pistas sobre aparência — Força elevada indica alguém musculoso, enquanto alta Presença indicaria grande beleza ou estilo. Você também é livre para escolher o gênero do seu personagem, mesmo que seja diferente daquele com o qual você se identifica. Acrescente traços particulares, como cor dos olhos, cabelo, barba, cicatrizes, acessórios...

Sinta-se livre para definir sua personalidade como quiser, sem se prender à sua classe ou atributos. Um combatente fortão amoroso e atencioso com seus colegas que adora piadas de tiozão será muito mais lembrado do que o soldado mal encarado que gosta mais de lutar do que de falar.

Não exagere nos detalhes ou será difícil mostrar tudo na mesa de jogo (isto é, sem atrapalhar o andamento da aventura). Muitos bons personagens de séries, filmes e quadrinhos têm históricos curtos e uns poucos traços marcantes. Claro, se quiser você pode escrever diários, contos, até um romance inteiro sobre seu personagem — muitos jogadores acham divertido fazer isso! Apenas mantenha-se moderado ao jogar.

O **Capítulo 4: Regras do Jogo** traz mais informações sobre como lidar com os aspectos descritivos de seu personagem durante uma aventura.

NOME

"E qual é o nome do personagem?", pergunta o mestre, trazendo sustos, engasgos e suor frio à mesa de jogo! Depois de tantas decisões sobre atributos, origem, classe, equipamento e rituais, muitos jogadores costumam deixar isto por último. Dedicam pouco tempo e esforço a esta escolha, justamente uma das mais importantes.

Muitas vezes, em muitos grupos, esse nome mal será usado — os jogadores tratam-se por seus nomes reais ou apenas suas classes. Você pode jogar assim, não é proibido. Como já foi dito, **Ordem Paranormal RPG** é jogado como você achar que deve. No entanto, se deseja um personagem marcante e memorável, um agente lendário que será lembrado nos corredores da Ordem, então vai precisar de um nome. E um que seja bom!

Não há regras aqui, mas deve haver bom senso. Escolha um nome ridículo, constrangedor, e ninguém vai querer dizê-lo em voz alta. Escolha um nome complicado, de difícil pronúncia, e ninguém vai lembrar. Um nome muito famoso como "Sherlock" ou "Rambo" levará todos a criar uma imagem errada sobre o personagem, a menos que seja essa sua intenção.

Está sem ideias? Abra um site com nomes de bebês — alguns nomes da vida real são diferentes e marcantes o bastante para combinar com histórias de fantasia. Lembre-se que a Ordo Realitas atua no Brasil, então evite os "John" e "Jack" para manter a imersão.

Uma técnica de escritores é escolher um adjetivo que descreva seu personagem e mudá-lo para que pareça um nome; o público, inconscientemente, vai associar essa qualidade (ou defeito) ao personagem. Por exemplo, se você decidir que seu combatente é muito agressivo, poderia chamá-lo Roberto "Agravh" ou "Agrevir". Uma ocultista elegante poderia ser Bárbara "Eleannt" ou "Elgania", e assim por diante.

IDADE

Muitos recrutas são jovens, mas nem todos precisam ser. Não há idade certa para ser recrutado pela ordem para combater o paranormal.

Idade Inicial

Você pode escolher a idade inicial de seu personagem ou determiná-la aleatoriamente, com uma rolagem que varia conforme sua classe.

Combatente. 1d6+16 anos (para um resultado entre 17 e 22 anos).

Especialista. 2d6+15 anos (para um resultado entre 17 e 27 anos).

Ocultista. 2d4+15 anos (para um resultado entre 17 e 23 anos).

Envelhecimento

Conforme envelhecem, os personagens recebem os seguintes modificadores cumulativos.

Maduro (40 Anos). Agi –1 ou For –1; Int +1 ou Pre +1.

Velho (60 Anos). Vig –1; Int +1 ou Pre +1.

Ancião (80 Anos). Agi –1 e For –1; Int +1 e Pre +1.

Longevidade Máxima. 70 + 2d20 anos.




SCORE
1.AOTN
2.DLD
3.DLD
4.DLD
5.DLD
G.R.I.S.
FICHA
NOTÍCIAS
NOVO HERÓI
FORÇA G

CAPÍTULO 2

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades mundanas do personagem, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Ao criar seu personagem, você recebe um número de perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais habilidoso) determinado por sua classe e Intelecto. Além disso, você recebe duas perícias treinadas adicionais, definidas por sua origem.

Você pode ganhar novas perícias treinadas com o poder Treinamento em Perícia ou aumentando seu Intelecto (exceto aumentos temporários).

USANDO PERÍCIAS

Sempre que tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, você faz um teste. Testes usam a mecânica básica do jogo, apresentada rapidamente na Introdução e com mais detalhes no **Capítulo 4: Regras do Jogo**. Em resumo, sempre que for realizar um teste você deve executar a sequência abaixo:

1. **O jogador** diz o que seu agente vai fazer. Por exemplo, "eu vou tentar escalar o muro".
2. **O mestre** anuncia qual perícia deve ser envolvida no teste. Por exemplo, escalar um muro seria um teste de Atletismo. Em seguida, escolhe uma DT (Dificuldade de Teste) apropriada para o teste (mas mantém em segredo).
3. **O jogador** pega um dado de vinte faces (d20), mais 1d20 para cada ponto de atributo usado no teste (ele sempre vai rolar ao menos 1d20, mesmo que o atributo seja negativo). Nesse momento, deve anunciar se possui dados extras por habilidades e juntar aos d20 que está prestes a jogar.
4. **O jogador** anuncia qual seu modificador da perícia usada no teste. É aqui que ele deve anunciar qualquer aumento ou redução em seu modificador.
5. **O jogador** rola os d20 e anuncia o valor do resultado mais alto entre os dados se o seu atributo for positivo, ou o mais baixo se for negativo. A este número, soma seus modificadores.
6. **O mestre** compara o resultado final anunciado com a DT. Se o resultado da rolagem foi igual ou maior à DT, o personagem é bem-sucedido no teste. Caso contrário, é uma falha.

TESTE DE PERÍCIA

1D20 +1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA + MODIFICADOR DA PERÍCIA VS. DT

EXEMPLO

Os agentes precisam passar por um portão de três metros de altura que bloqueia o caminho para a mansão amaldiçoada. Mauro decide escalar, segurando as barras do portão e passando por cima dele.

O mestre determina que o desafio é erguer o próprio peso, então Mauro precisa escalar usando a perícia Atletismo, que tem como atributo-base Força. Como o portão é relativamente alto, o mestre determina a DT como 20, mas não anuncia o número aos jogadores.

Por ter Força +2, Mauro adiciona dois dados à sua rolagem, jogando um total de 3d20.

O resultado do d20 mais alto (escolhido porque o atributo de Mauro é positivo) é 16. Mauro é treinado em Atletismo, então adiciona +5, somando um total de 21. O número ultrapassa a DT 20 do teste, portanto obtém um sucesso. O Mestre narra o sucesso e como Mauro consegue escalar o portão e chegar ao outro lado.

Atributo-base. Cada perícia possui um atributo-base. Este é o atributo mais comumente usado em testes com aquela perícia (em outras palavras, é o atributo padrão para a perícia). Quando uma regra menciona um teste de uma perícia, assume-se que o atributo-base será utilizado.

Escolha do Mestre. A critério do mestre, testes específicos de perícias podem usar outros atributos que não o atributo-base. Por exemplo, o mestre pode definir que um determinado teste de Diplomacia depende mais do conhecimento do personagem a respeito da situação em questão, determinando assim que o atributo usado neste teste será Intelecto, e não Personalidade (o atributo-base de Diplomacia). A escolha do mestre sempre prevalece sobre as regras, mesmo no caso de habilidades que permitam que o jogador troque o atributo de um determinado teste.

Grau de Treinamento. É a indicação de quão bom você é usando aquela perícia, e aumenta gradualmente de Destreinado para Treinado, depois Competente e, então, Expert. Você recebe um bônus em testes da perícia conforme seu grau de treinamento.

Grau de Treinamento	Bônus em Testes
Destreinado	0
Treinado	+5
Competente	+10
Expert	+15

Kit de Perícia. Algumas perícias ou usos específicos exigem que o você tenha um kit de perícia correspondente em seu inventário. Um kit é sempre vinculado a uma única perícia, definida quando é adquirido ou encontrado. Veja mais sobre kits no **Capítulo 3**.

TESTES E TREINAMENTO

Algumas perícias só podem ser usadas quando você é treinado. Outras perícias não exigem treinamento, mas possuem usos específicos apenas para personagens treinados. Por fim, algumas perícias possuem usos que exigem graus adicionais de treinamento. Por exemplo, se você não é treinado em Pilotagem, não tem o conhecimento necessário para conduzir um veículo, independentemente de seu NEX ou Agilidade. Quando a palavra "treinada" aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela.

PENALIDADE DE CARGA

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra "carga" aparece após o nome da perícia, você aplica sua penalidade de carga total ao teste da perícia. Consulte o **Capítulo 3** para mais detalhes.

Descrição das Perícias

Acrobacia (Agi) — Carga

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

Amortecer Queda (competente, DT 15). Quando cai, você pode fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano como uma reação. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6 + 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a DT. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

Equilíbrio. Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, cai.

A DT é 10 para piso escorregadio, 15 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer –5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, cai.

Escapar. Você pode escapar de amarras. A dificuldade varia: cordas (DT igual ao resultado do teste de Agilidade de quem o amarrou +10), redes (DT 20), algemas (DT 30). Este uso gasta uma ação completa.

Levantar-se Rapidamente (treinado, DT 20). Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia como uma ação livre para ficar de pé. Você só pode tentar isso uma vez por rodada.

Passar por Espaço Apertado (treinado, DT 25). Você pode se espremer por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

Passar por Inimigo. Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Adestramento (Pre) — Treinada

Você sabe lidar com animais.

Acalmar Animal (DT 25). Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo em pânico ou convencer um lobo faminto a não devorá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

Cavalgar. Você sabe conduzir animais de montaria, como cavalos e camelos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Ações perigosas, entretanto, exigem testes da perícia.

Conduzir. Cavalgar através de obstáculos exige testes de Adestramento. A DT é 15 para terreno ruim e obstáculos pequenos (planície pedregosa, lama escorregadia, vala estreita) e 20 para terreno perigoso ou obstáculos grandes (encosta nevada, pântano traiçoeiro). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Conduzir é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Galopar. Gaste uma ação completa e faça um teste de Adestramento. Você avança um número de quadrados igual ao seu deslocamento (modificado pela montaria) mais o resultado do teste.

Montar ou Desmontar Rapidamente (competente, DT 20). Você pode montar ou desmontar como uma ação livre (o normal é gastar uma ação de movimento). Se falhar por 5 ou mais, você cai no chão.

Animais não adequados como montaria impõem –5 em testes de Adestramento para cavalgar.

Comandar Animal (DT 20). Como uma ação de movimento, você transfere um animal aliado que esteja fornecendo seu bônus para você para outro personagem em alcance curto. O outro personagem recebe o bônus nesta rodada (normalmente, um aliado não fornece seu bônus na rodada em que é transferido).

Manejar Animal (DT 15). Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado. Isso permite usar Adestramento como Pilotagem para veículos com tração animal, como carroças. Este uso gasta uma ação de movimento.

TABELA 2.1: PERÍCIAS

Perícia	Atributo-base	Somente Treinada?	Penalidade de carga?
Acrobacia	Agi	—	Sim
Adestramento	Pre	Sim	—
Atletismo	For	—	Sim
Atualidades	Int	—	—
Ciências	Int	Sim	—
Crime	Agi	Sim	Sim
Diplomacia	Per	—	—
Enganação	Per	—	—
Fortitude	Vig	—	—
Furtividade	Agi	—	Sim
Iniciativa	Agi	—	Sim
Intimidação	Per	—	—
Intuição	Int	—	—
Investigação	Int	—	—
Luta	For	—	—
Medicina	Int	Sim	—
Ocultismo	Int	Sim	—
Percepção	Per	—	—
Pilotagem	Agi	Sim	—
Pontaria	Agi	—	—
Profissão	Int	Sim	—
Reflexos	Agi	—	—
Religião	Per	Sim	—
Sobrevivência	Int	—	—
Tática	Int	Sim	—
Tecnologia	Int	—	—
Vontade	Per	—	—

ATLETISMO (FOR) CARGA

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como escalar montanhas, cruzar rios e saltar sobre desfiladeiros.

Corrida. Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança o resultado do teste x 1,5m. Assim, se somar 20 no teste, avança 30m (20 x 1,5m). Para facilitar as contas, você pode pensar em "quadrados de 1,5m", avançando um número de quadrados igual ao resultado do teste. Você recebe um modificador de +/–5 para cada 3m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que possua.

Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode manter a corrida por um número de rodadas igual a 1 + seu Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

Escalar. Você pode subir superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A DT é 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como o cordame de um navio), 15 para uma árvore, 20 para um muro com reentrâncias (como o de uma ruína) e 25 para um muro liso (como a lateral de um prédio). Você pode sofrer –5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo; se falhar, você cai.

Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a DT da superfície +10. Se passar, segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

Natação. Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A DT é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + seu Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 ponto de vida). Se continuar submerso, perde 3d6 pontos de vida por rodada até ser tirado da água ou morrer.

Saltar. Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a DT é 5 por quadrado de 1,5m (DT 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a DT 15 é por quadrado de 1,5m (30 para 3m, 45 para 4,5m e assim por diante). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a DT aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

ATUALIDADES (INT)

Você é um estudioso de assuntos gerais, como política, artes, literatura e entretenimento.

Conhecimentos Gerais. Você pode responder dúvidas relativas a assuntos gerais. A DT é 10 para questões simples, como lembrar o nome de um autor de um livro, 20 para questões complexas, como saber a história de fundação de uma companhia, e 30 para informações mais específicas, como lembrar uma determinada lei de um país.

CIÊNCIAS (INT) TREINADA

Você possui um grande conhecimento científico, tendo estudado biologia, física, matemática e todas as demais ciências da vida e da natureza.

Avaliação. Você pode analisar um objeto ou criatura que seja relacionado a um campo científico. A DT é 10 para informações de conhecimento público (a composição química de uma substância conhecida), 20 para informações muito precisas (detalhes de funcionamento de um equipamento de radar) ou DT 30 para informações de teor secreto (avaliar a capacidade de proteção de uma nova liga metálica recém-criada).

Informação. Você pode responder dúvidas relativas a assuntos gerais. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões mais elaboradas e 30 para mistérios e enigmas complexos.

CRIME (AGI) TREINADA|CARGA

Você tem habilidades manuais para lidar com dispositivos mecânicos ou para simplesmente limpar os bolsos de alguém.

Arrombamento. Você pode abrir uma fechadura trancada. A DT é 20 para fechaduras simples (porta de loja), 25 para fechaduras médias (porta de prisão) e 30 para fechaduras superiores (cofre). Este uso gasta uma ação completa e não funciona em fechaduras eletrônicas (mas veja a perícia Tecnologia).

Ocultar Item. Você esconde um objeto em seu corpo. Como uma ação padrão, faça um teste de Crime oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Objetos discretos ou pequenos fornecem +5 no teste; objetos desajeitados ou grandes impõem –5. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

Punga (DT 20). Você pode surrupiar objetos de outras pessoas (ou plantar objetos nas posses delas). Como uma ação padrão, faça um teste de Crime. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (DT igual ao resultado de seu teste de Crime). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

Sabotar (competente). Você pode desabilitar

INTERPRETANDO A PERÍCIA CIÊNCIAS

Quando você escolhe ser treinado em Ciências, entende-se que você tem conhecimento acadêmico de diversas áreas do conhecimento científico. Entretanto, você pode escolher ter uma especialidade, uma área de concentração entre todos os ramos da ciência. Apesar de isso não fazer diferença mecânica na sua ficha, ela te ajuda a interpretar o personagem de maneira mais específica. Se você é um matemático, talvez analise uma cena do crime pela ótica de alguém que estuda padrões de repetição e equações numéricas. Use elementos de sua especialização científica a seu favor para criar um agente único!

dispositivos mecânicos, como fechaduras, veículos e armadilhas. Uma ação simples (emperrar uma fechadura, sabotar um pneu de carro para que esvazie 1d4 rodadas após o uso) tem DT 20. Uma ação difícil (desativar uma armadilha) tem DT 25. Por fim, uma ação complexa (desativar uma armadilha avançada, sabotar uma arma de fogo para explodir quando disparada) tem DT 30. Se você falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — uma armadilha se ativa; você acha que um mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona. Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer –5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa.

Os usos abrir fechaduras e sabotar exigem um kit de ladrão. Sem ele, você sofre –5 no teste.

DIPLOMACIA (PER)

Você usa argumentação e persuasão para convencer outras pessoas.

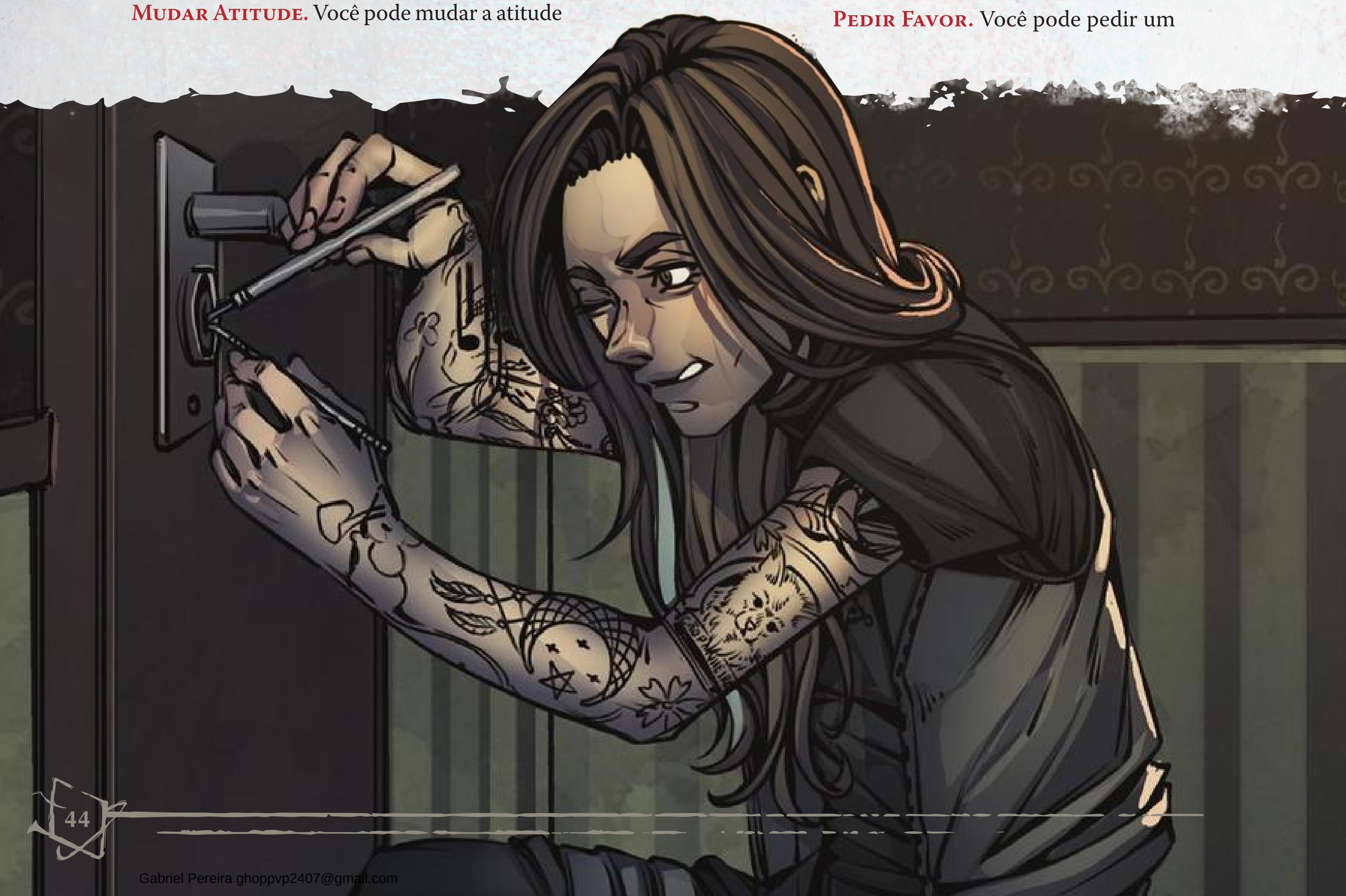
Acalmar (treinado, DT 20). Você pode, como uma ação padrão, tentar estabilizar um personagem adjacente que esteja enlouquecendo, fazendo com que ele volte à Sanidade 1. A DT aumenta em +5 para cada teste realizado no mesmo personagem durante a mesma cena.

Mudar Atitude. Você pode mudar a atitude de alguém em relação a você ou a outra pessoa uma vez por dia (veja o quadro a seguir). Seu teste é oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se passar, você muda a atitude do alvo em uma categoria, para melhor ou pior. Se passar por 10 ou mais, muda a atitude em até duas categorias. Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção contrária. O teste leva um minuto. Você pode fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo), mas sofre uma penalidade de –10.

Categorias de Atitude

- **Prestativo.** Está disposto a ajudar, mesmo correndo perigo. Pode acompanhar o personagem e lutar ao lado dele.
- **Amistoso.** Deseja bem ao agente, mas não se arriscará para ajudá-lo. Pode dar conselhos e fornecer ajuda limitada.
- **Indiferente.** Não se importa com o personagem, vai tratá-lo normalmente.
- **Inamistoso.** Deseja mal ao investigaor, mas não a ponto de se arriscar para prejudicá-lo. Pode enganá-lo, criar intrigas sobre ele...
- **Hostil.** Quer prejudicar o personagem, mesmo que precise se arriscar para isso. Pode atacar ou sabotar o agente.

Pedir Favor. Você pode pedir um



favor a um alvo de atitude indiferente ou melhor. A DT é 20 para um alvo indiferente, 15 para amistoso e 10 para prestativo. Pedidos simples ("Onde fica a loja mais próxima?") não exigem teste. Pedidos custosos (como fornecer um veículo) têm DT +5. Pedidos perigosos (como ajudar numa luta) têm DT +10 ou falham automaticamente. Pedir um favor leva pelo menos uma ação completa, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre.

ENGANAÇÃO (PER)

Você tem facilidade para enganar pessoas com mentiras, falsificações e disfarces.

Blefar. Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto pelo teste de Intuição da vítima. Mentiras nas quais a pessoa deseja acreditar ("Tenho certeza de que você deixou cair esse dinheiro. Não é mesmo seu?") fornecem +5 no teste de Enganação. Já mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de –10 ("Por que estou com o crachá do chefe de segurança? Ora, porque ele deixou cair e estou indo devolver!").

Disfarce (competente). Com maquiagem e truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Disfarces complexos ou com características muito diferentes da pessoa sendo disfarçada impõem uma penalidade de –5. Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Percepção: +5 para amigo, +10 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit de disfarces. Sem o kit, você sofre uma penalidade de –5 nos testes de Enganação para disfarce.

Falsificação (competente). Você pode forjar documentos. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examina a falsificação. Se você passar, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, ele percebe que é falso. Usada em conjunto com Profissão, você pode falsificar outros objetos (como joias e armas). Use Profissão para fabricar a peça e então um teste de Enganação para que ela pareça genuína.

Fintar (treinado). Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Insinuação (DT 20). Você pode falar alguma coisa para uma pessoa sem que outras pessoas no mesmo ambiente entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 5 ou mais, você dá a entender algo diferente do que queria. Outros personagens podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

Intriga. Você pode plantar informações. A DT varia de acordo com o quão difícil é acreditar em sua intriga: 20 para intrigas prováveis, 25 para intrigas improváveis, e 30 para intrigas quase impossíveis. Este uso exige pelo menos um dia, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre. Se você falhar por 5 ou mais, o alvo de sua intriga descobre que você está tentando plantar informações a respeito dele. Mesmo que você passe, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com DT igual ao resultado do seu teste para a intriga.

FORTITUDE (VIG)

Esta perícia mede seu vigor e resistência física.

Fôlego (DT 5 +5 por teste realizado). Você usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar. Veja os usos corrida e natação da perícia Atletismo para mais detalhes.

Resistência. Você usa Fortitude para resistir a efeitos que afetam sua saúde ou vitalidade, como venenos e doenças. A DT é determinada pelo efeito.

FURTIVIDADE (AGI) CARGA

Você pode se esconder nas sombras, andar sem fazer barulho, seguir alguém sem ser notado etc.

Esconder-se. Faça um teste de Furtividade oposto aos testes de Percepção de qualquer um que possa notá-lo. Criaturas que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra elas).

Esconder-se é uma ação de movimento, mas você precisa terminar seu turno com cobertura ou camuflagem — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais consiga se misturar etc. Se for expert em Furtividade, pode esconder-se usando uma ação livre.

Você pode se mover à metade de seu deslocamento sem penalidades ou ao seu deslocamento normal sofrendo –5 no teste (se estiver se escondendo em uma multidão, pode se mover ao deslocamento dela sem sofrer penalidade). Se atacar, lançar um ritual ou fizer outra ação chamativa, sofre uma penalidade de –20 pela rodada (e, se já estava escondido, deve refazer o teste com esta penalidade).

Seguir. Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre uma penalidade de –5 se estiver em um lugar sem movimento ou sem esconderijos, como um descampado, uma rua deserta etc. A vítima recebe +5 em seu teste de Percepção se tiver motivo para achar que está sendo seguida e estiver tomando precauções (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até ela chegar ao seu destino. Se falhar, a pessoa percebe-o na metade do caminho.

Iniciativa (Agi) — Carga

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo.

Agir. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles agem em ordem decrescente dos resultados. Em caso de empate, o personagem com o maior bônus de Iniciativa age primeiro. Se o empate persistir, outra rolagem deve ser feita entre os empatados.

Intimidação (Per)

Você pode assustar ou coagir outras pessoas.

Assustar (treinado). Como uma ação padrão, faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena (não cumulativo). Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

Coagir. Você obriga uma pessoa a fazer algo. Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Se você passar, ela colabora por uma cena. Depois desse tempo, torna-se hostil. Se você falhar por 5 ou mais, ela não obedece ou faz o oposto do ordenado. Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente. Este uso leva um minuto. Você pode coagir como uma ação completa, mas sofre uma penalidade de –10 no teste.

Todos os usos de Intimidação são efeitos de medo.

Intuição (Per)

Esta perícia mede sua capacidade de perceber as intenções dos outros, seu "sexto sentido".

Perceber Blefe. Você descobre se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

Pressentimento (treinado, DT 20). Você analisa uma pessoa, para ter uma ideia de sua índole, ou caráter, ou uma situação, para perceber qualquer comportamento estranho que esteja acontecendo (por exemplo, se os frequentadores de um bar estão muito silenciosos, por estarem sob ameaça). Este uso apenas indica o comportamento estranho; para descobrir o que está acontecendo, veja a perícia Investigação.

Investigação (Int)

Você sabe como descobrir pistas e informações.

Obter Informação. Você pode descobrir informações interrogando pessoas ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Este uso pode exigir desde algumas horas até um dia inteiro, a critério do mestre. Informações gerais ("Qual o nome do dono desse restaurante?") têm DT 10. Informações específicas ("Quem é o delegado encarregado deste caso?") têm DT 20. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem, têm DT 25. Por fim, informações protegidas, que podem colocar em risco quem responder à pergunta, têm DT 30.

Procurar. Você pode examinar um local para perceber detalhes úteis. Examinar uma área de 1,5m gasta uma ação completa. A DT depende do que você está procurando: um item específico dentro de um baú cheio (DT 10), uma porta secreta (DT 20), uma porta secreta muito bem escondida (DT 30). Você também pode encontrar armadilhas; a DT varia de acordo com a armadilha.

Luta (For)

Esta perícia mede sua capacidade de luta corpo a corpo, seja com armas brancas, seja desarmado.

Ataque Corpo a Corpo. Para fazer um ataque corpo a corpo você faz um teste de Luta. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada.

Bloquear (treinado). Uma vez por rodada, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma reação para bloquear.

Para mais detalhes sobre usos da perícia Luta, veja o **Capítulo 4**.

Medicina (Int) — Treinada

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.

Primeiros Socorros (DT 20). Você pode gastar uma ação padrão para tentar estabilizar um personagem que esteja morrendo, fazendo com que ele volte a 1 Ponto de Vida. A DT aumenta em 5 para cada teste realizado no mesmo personagem durante a mesma cena.

Cuidados Prolongados (competente, DT 15). Você trata uma pessoa para que ela se recupere mais rapidamente. Se passar, ela recupera o dobro dos PV por descanso nesse dia. Este uso leva uma hora e o número máximo de pessoas que você pode cuidar é igual ao seu Intelecto.

Necropsia (competente). Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. A DT é 15 para morte por ferimentos evidentes, 20 para ferimentos discretos, veneno ou doença e 30 para venenos ou doenças raros, maldição ou outras situações extraordinárias. Este uso leva dez minutos.

Tratamento (expert). Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cura contra a DT da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra esse efeito.

Esta perícia exige um kit de medicina. Sem ele, você sofre –5 no teste. Você pode usar a perícia Medicina em si mesmo, mas sofre –5 no teste.

OCULTISMO (INT) TREINADA

Esta perícia envolve o conhecimento sobre o outro lado, o ocultismo e fenômenos sobrenaturais.

Detectar Auras Paranormais (competente, DT 15). Como uma ação completa, você detecta a presença e intensidade de auras sobrenaturais (rituais ativos e itens amaldiçoados) em alcance curto. A intensidade de uma aura depende do círculo do ritual ou categoria do item mágico. Rituais de 1º e 2º círculos e itens menores geram uma aura tênue, rituais de 3º e 4º círculos e itens mágicos médios geram uma aura moderada e rituais de 5º círculo e itens maiores geram uma aura poderosa. Rituais feitos por uma entidade e artefatos geram uma aura avassaladora. Caso a aura sobrenatural esteja atrás de uma barreira física, você sofre uma penalidade em seu teste (–5 para madeira ou pedra, –10 para ferro ou chumbo).

Identificar Criatura (DT 20). Com uma ação completa, você pode identificar uma criatura sobrenatural que está presente, assim como seus poderes e fraquezas. Se passar, compreende uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a DT, você compreende outra característica. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acreditar que uma criatura é vulnerável à Morte, quando na verdade é vulnerável a Energia).

Identificar Objeto Paranormal. Você pode gastar uma hora para estudar um item amaldiçoado e identificar seus poderes, incluindo como ativá-lo e quantos PE restam (se for o caso), ou qual ritual o objeto contém. A DT é 20 para itens menores, 25 para médios e 30 para itens maiores. Você pode sofrer uma penalidade de –10 no teste para diminuir o tempo para uma ação completa.

Identificar Ritual (DT 10 +5 por círculo do ritual). Quando alguém lança um ritual, você pode descobrir qual é observando seus gestos, palavras e componentes. Este uso é uma reação.

Informação. Você pode responder dúvidas relativas ao Outro Lado, objetos amaldiçoados, fenômenos sobrenaturais, runas, profecias,etc. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

PERCEPÇÃO (PER)

Você nota coisas usando os sentidos.

Observar. Você pode notar coisas escondidas. O teste é oposto à Furtividade do personagem tentando não ser visto. Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste de Percepção para ser notado. Nesses casos a dificuldade varia de 5 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a um batalhão uniformizado). Você também pode perceber disfarces e falsificações (veja a perícia Enganação) e ler lábios (DT 20).

Ouvir. Você pode escutar barulhos sutis. Uma conversa casual próxima tem DT 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem DT 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a DT em +5. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre uma penalidade de –10; um sucesso faz você acordar. Perceber criaturas que não possam ser vistas tem DT 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

PILOTAGEM (AGI) TREINADA

Você sabe operar veículos terrestres e aquáticos comuns, como motocicletas, carros e lanchas.

Conduzir. Conduzir um veículo exige uma ação de movimento e um teste de Pilotagem por turno. A DT é 10 para condições boas (uma estrada, para veículos terrestres; clima tranquilo, para veículos aquáticos ou aéreos), 15 para condições ruins (terreno liso, chuva ou ventania) e 20 para condições terríveis (terreno com obstáculos, tempestade), podendo aumentar a dificuldade em casos extremos.

Voar (competente). Você sabe pilotar aeronaves.

PONTARIA (AGI)

Esta perícia mede sua capacidade de mira, seja com armas de arremesso ou com armas de fogo.

Ataque à Distância. Para fazer um ataque à distância você faz um teste de Pontaria. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada.

Mirar (treinado). Você usa uma ação de movimento para mirar em um alvo que possa ver, dentro do alcance de sua arma. Ao fazer essa ação, você anula a penalidade de –5 em testes de Pontaria contra aquele alvo caso ele esteja engajado em combate corpo a corpo.

Para mais detalhes sobre usos da perícia Pontaria, veja o **Capítulo 4**.

PROFISSÃO (INT) TREINADA

Você possui conhecimento profissional a respeito de um ofício técnico, como mecânico, eletricista ou armeiro. Defina com o mestre os detalhes de sua profissão e a que tipos de itens e equipamentos ela se aplica.

Consertar. Você pode consertar itens quebrados relacionados à sua profissão. A DT depende da complexidade do item; objetos simples (como um martelo ou uma arma simples) têm DT 15, itens complexos (como uma arma de fogo) têm DT 20 e itens de alta tecnologia e complexidade (como um computador) têm DT 25. Cada tentativa consome uma hora de trabalho. Em caso de falha, o tempo é perdido (mas você pode tentar novamente). Consertar exige um kit de profissão; sem ele, você sofre –5 no teste.

Identificar. Você pode identificar um item ligado a sua profissão. A DT é 10 para itens comuns e 20 para itens raros ou exóticos. Se passar, você descobre as propriedades do item e seu preço.

REFLEXOS (AGI)

Esta perícia mede sua capacidade de evitar ameaças que exigem reação rápida.

Esquivar (treinado). Uma vez por rodada, quando for alvo de um ataque, você pode gastar uma reação para esquivar. Veja o **Capítulo 4**.

Evitar Finta. Quando um oponente finta em combate, você faz um teste de Reflexos oposto pelo teste de Enganação dele. Se você passar, a finta falha.

Resistência. Você usa Reflexos para resistir a efeitos súbitos e de área. A DT é determinada pelo efeito ao qual você está resistindo.

RELIGIÃO (PER) TREINADA

Você possui conhecimento sobre teologia e as diversas religiões do mundo.

Acalentar (DT 20). Você pode usar Religião como Diplomacia para acalmar um personagem que esteja enlouquecendo.

Informação. Você pode responder dúvidas relativas a deuses, profecias, planos de existência etc. A DT é 10 para questões simples, 20 para questões complexas e 30 para mistérios e enigmas.

Rito (competente, DT 20). Você realiza uma cerimônia religiosa (batizado, casamento, funeral, etc).

SOBREVIVÊNCIA (INT)

Você pode se guiar nos ermos e reconhecer e evitar perigos da natureza.

Acampamento. Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos etc. A DT depende do tipo de terreno: 15 para planícies e colinas, 20 para florestas e pântanos e 25 para desertos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem uma penalidade de –5 (cumulativa). Se passar, você garante recuperação normal para você e seu grupo.

Identificar Criatura (DT 15 + ND da Criatura). Com uma ação completa, você pode identificar um animal. Veja a perícia Ocultismo.

Orientar-se. Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A DT depende do tipo de terreno (veja acima). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, se perde e não avança pelo dia inteiro. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajudá-lo. Entretanto, se mais de um

personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado! O teste é exigido apenas em jornadas perigosas (de acordo com o mestre).

Rastrear (treinado). Você pode identificar e seguir rastros. A DT varia de acordo com o solo: 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra), 20 para solo duro (rocha ou piso de interiores). A DT diminui em –5 se as criaturas são Grandes ou Enormes e em –10 se são Colossais. Também diminui em –5 para cada dez criaturas no grupo sendo seguido. Por outro lado, aumenta em +5 se as criaturas são Pequenas ou Minúsculas. Também aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade. Se falhar, você pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a DT aumenta em +1.

Tática (Int) — Treinada

Você foi educado em tática, estratégia e logística.

Analisar Terreno (DT 20). Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

Plano de Ação (competente, DT 20). Como uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +5 na Iniciativa dele. Se isso fizer com que um aliado que ainda não tenha agido nesta rodada fique com uma Iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas,ele age de acordo com a nova ordem.

Prever Movimento (expert). Como uma ação padrão, faça um teste oposto à Iniciativa de um oponente em alcance médio. Se vencer, você consegue prever os próximos movimentos dele, recebendo +5 na Defesa e em testes de resistência contra os ataques e habilidades dele até o início do seu próximo turno.

Tecnologia (Int)

Você sabe operar e invadir objetos e sistemas tecnológicos. Se você não tiver acesso físico à interface de usuário de um sistema de computador, deve usar um kit de hacking para acessar e manipular o sistema.

Os computadores são configurados para dar "acesso" a um ou mais usuários autorizados, permitindo que eles acessem qualquer informação ou função do computador como uma ação padrão, sem a necessidade de uma verificação do computador. Os firewalls podem bloquear seções específicas de um computador e conceder acesso a diferentes usuários a essas seções.

Acessar um sistema desprotegido (DT 10). Você pode usar uma ação completa para acessar as funções mais básicas de um sistema de computador não seguro, como um computador público sem defesas ou firewalls. Se falhar, você não pode tentar acessar o mesmo sistema novamente até que obtenha algum tipo de informação adicional sobre ele (a critério do mestre).

Criar falsificações (competente). Você pode usar tecnologia para falsificar documentos digitais. Faça um teste de Tecnologia oposto pelo teste de Investigação ou Tecnologia de quem examina a falsificação. Se você passar, o examinador acredita que o documento é válido; caso contrário, ele percebe que é falso.

Hackear (treinado). Você pode invadir um sistema seguro para roubar informações ou usar as funções do sistema como se fosse um usuário autorizado. A DT é 15 para aparelhos comuns, 20 para equipamento profissional e 25 para sistemas protegidos. A critério do mestre, defesas adicionais no sistema podem aumentar a DT em +5. Serve também para arrombar fechaduras eletrônicas. O tempo necessário para hackear um sistema é uma ação completa para cada 5 pontos na DT. Este uso exige um kit de informática. Sem ele, você sofre –5 nos testes de hackear.

Manipular sistema (treinado). Você pode usar Tecnologia para danificar um sistema de computador ou reparar um sistema ou dispositivo que foi danificado. A DT é 10 para aparelhos comuns, 15 para equipamento profissional e 20 para sistemas protegidos.

Vontade (Per)

Esta perícia envolve sua concentração e determinação.

Concentração. Quando sofre dano enquanto executa uma ação que requer concentração, você precisa fazer um teste de Vontade.

Resistência. Você usa Vontade para resistir a efeitos mentais, desde exposição paranormal até rituais que atacam a mente. A DT é determinada pelo efeito.



CAPÍTULO 3

EQUIPAMENTO

Armas, dispositivos tecnológicos e itens amaldiçoados são parte do inventário de todo agente da Ordem que pretende enfrentar o Paranormal e seus asseclas.

A Ordem é capaz de suprir seus agentes com uma série de recursos e equipamentos, mas existem regras e normas sobre utilização desses itens em missões. Os agentes têm seu desempenho avaliado a cada missão e recebem níveis de Prestígio, que determina seu acesso aos equipamentos mais raros e poderosos.

INVENTÁRIO

O equipamento é extremamente útil, mas há um limite de quantos itens você pode ter disponíveis para levar para a missão, e quantos pode carregar e usar ao mesmo tempo.

LIMITES DE CARGA

A quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em espaços de itens. A maioria dos itens, por padrão, ocupa 1 espaço. Porém, há exceções:

- Itens de volume e peso desprezível, como uma caneta ou bloco de anotação, não ocupam espaço. A critério do mestre, uma grande quantidade destes itens pode ocupar 1 ou mais espaços.
- Armas de duas mãos, proteções leves, criaturas Minúsculas e outros itens igualmente pesados ou volumosos ocupam 2 espaços.
- Proteções pesadas, criaturas Pequenas e outros itens igualmente muito pesados ou muito volumosos, como um barril, ocupam 5 espaços.
- Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma criatura Média (por exemplo, um aliado inconsciente), ocupam 10 espaços. Itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar, a critério do mestre.

Você pode carregar um número de espaços de itens igual a 10, mais 5 para cada ponto positivo em Força. Se ultrapassar esse limite, fica sobrecarregado; você sofre –5 em testes de perícia e seu deslocamento é reduzido em –3m. Se ultrapassar o dobro deste limite, você não consegue se locomover.

Assim, um personagem com Força +2 pode carregar até 20 espaços sem penalidade e até 40 espaços sobrecarregado. Ele não pode carregar mais de 40 espaços de itens.

A regra considera que você possui uma mochila ou qualquer outro tipo de objeto onde carregar seu equipamento, e a própria mochila não ocupa um espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outro item não ocupam um espaço. Por exemplo, o coldre para carregar uma pistola

está incluso no espaço ocupado da pistola. Porém, recipientes que forneçam benefícios próprios, como uma bandoleira, ocupam espaços conforme seu tamanho e peso.

LIMITES DE USO

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas e equipamento tático, como lanternas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos...). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento e largá-lo no chão com uma ação livre. Itens que não são empunhados precisam ser vestidos.

Você pode receber os benefícios de no máximo quatro itens vestidos simultaneamente — há um limite para a quantidade de objetos com os quais um personagem consegue lidar ao mesmo tempo. Se você vestir um quinto equipamento, ele não fornecerá nenhum benefício até que você guarde ou largue outro de seus equipamentos vestidos. Você pode vestir um item com uma ação padrão e guardar ou largar um item vestido com uma ação de movimento. Proteções e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos.

PRESTÍGIO

Ser um agente da Ordem é um trabalho perigoso e difícil, mas tem suas regalias. Mesmo agentes recém recrutados têm seu custo de vida essencial — como abrigo, alimentação e equipamento de trabalho — totalmente cobertos por recursos da Ordem, para que possam se dedicar com exclusividade às missões. Mesmo os membros que vivem disfarçados em vidas duplas ou infiltrados em trabalhos comuns usam seu emprego apenas como fachada, e geralmente seu disfarce faz parte de algum plano maior.

Apesar de vastos, esses recursos não são infinitos. Por isso, nem todos os agentes podem desfrutar deles da mesma maneira: equipamento de ponta e grandes gastos como viagens internacionais estão disponíveis apenas para agentes mais graduados, com o regimento interno regulando o acesso de um agente a tais recursos por meio de um sistema chamado de Prestígio.

Em **Ordem Paranormal RPG**, o Prestígio define quais equipamentos estão disponíveis para seu personagem, e quantos itens ele pode ter em seu inventário durante uma missão. O Prestígio também define o limite de crédito que cada agente pode gastar.

Diferente do NEX, que mede o nível de poder individual do personagem, o Prestígio representa seu respeito e importância como um agente dentro da Ordem, e aumenta conforme você resolve casos e coleta pistas. Cada graduação de Prestígio é representada por uma patente.

A Tabela 3.1: Graduações de Prestígio mostra o total de pontos de prestígio (PP) para atingir cada graduação de Prestígio, bem como a patente correspondente, o limite de crédito e as categorias de categoria de itens disponíveis para cada uma.

PONTOS DE PRESTÍGIO

Sempre que termina uma missão e retorna para a sede da Ordem, o grupo é avaliado por sua eficiência em solucionar o caso e recolher pistas, recebendo (ou perdendo) pontos de prestígio de acordo com a Tabela 3.2: Pontos de Prestígio por Missão.

O mestre é livre para conceder (ou retirar) pontos de prestígio adicionais se achar que o grupo merece por algum motivo, mas isso deve ser feito com cautela.

Conforme acumula PP e alcança o valor mínimo requerido para a próxima graduação (indicada na Tabela 3.1) o agente sobe de patente. Benefícios de uma nova patente são aplicados a partir da próxima missão. Por exemplo, um agente com 44 PP recebe 14 PP ao terminar uma missão, totalizando 58 PP. Sua patente sobe de operador para analista, o que significa que, em sua próxima missão, ele poderá receber um item de categoria III e até três itens de categoria II, mas seu limite de crédito continuará o mesmo.

Caso você perca pontos de prestígio suficientes para ficar abaixo do mínimo requerido para sua patente atual, você será rebaixado, e sua nova patente inferior será aplicada em sua próxima missão. Você precisará devolver qualquer item para o qual sua nova patente não tenha acesso, mas poderá recuperá-lo caso seja promovido novamente.

TABELA 3.1: GRADUAÇÕES DE PRESTÍGIO

Pontos de Prestígio	Patente	Limite de Crédito	Categoria I	Categoria II	Categoria III	Categoria IV
0	Recruta	Baixo	2			
20	Operador	Médio	3	1		
50	Analista	Médio	3	2	1	
100	Veterano	Alto	3	3	2	1
200	Elite	Ilimitado	3	3	3	2

CATEGORIAS ACIMA DE IV

Alguns poderes e habilidades podem diminuir a categoria efetiva de um equipamento. Isso significa que um personagem com essas habilidades pode efetivamente criar um item de categoria acima de IV e reduzir seu valor final para IV ou menos.

Patente

Membros da ordem são classificados em patentes diferentes que correspondem ao seu Nível de Prestígio dentro da instituição. A maioria dos personagens inicia o jogo com a patente de recruta, e avança de patente conforme recebe pontos de prestígio ao concluir missões, seguindo a Tabela 3.2. No entanto, o mestre é livre para atribuir qualquer patente inicial aos personagens de uma nova série, concedendo pontos de prestígio suficientes para a patente escolhida.

Recruta. Recém recrutado pela ordem, ainda sem experiência em missões.

Operador. Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem.

TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

Evento	Pontos de Prestígio
Solução do caso	+10
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	–2
Membro do grupo morto	–5

Analista. Agente experiente chamado para resolver casos mais difíceis e complexos, que normalmente exigem grande conhecimento e capacidade. Um analista já pode indicar novos recrutas para a Ordem.

Veterano. Com dezenas de casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Agentes veteranos têm acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos amaldiçoados mantidos dentro da Ordem.

Elite. As grandes lendas da Ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Outro Lado por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados pela Ordem para resolver casos que envolvem perigos de escala global.

Limite de Crédito

Membros da Ordem não precisam se preocupar com dinheiro para suprir suas necessidades básicas, como moradia, vestimenta ou refeições. Muitos inclusive preferem nem se preocupar com esse tipo de coisa, e fazem da própria sede da Ordem seu lar permanente.

No entanto, muitas vezes é necessário fazer compras de suprimentos ou contratação de serviços durante uma missão. Para isso, a Ordem provê um sistema de crédito, que pode ser usado por qualquer membro para fazer compras em qualquer moeda, em qualquer

lugar do mundo. Como esse sistema funciona é um segredo bem guardado da Ordem, disponível apenas para os poucos agentes que compõem a "Administração", o mesmo grupo responsável por avaliar os agentes de campo e controlar as atribuições de Prestígio.

O tipo e a categoria dos bens e serviços a que um agente pode ter acesso em missão variam com seu Prestígio, e qualquer tentativa de ultrapassar esse limite é bloqueada imediatamente. A Ordem também tem controle total sobre tudo que está sendo adquirido através do crédito, e faz os agentes prestarem contas por tentar adquirir produtos ou equipamentos não autorizados.

Em termos de jogo, o sistema de crédito permite que os jogadores não se preocupem em gerenciar dinheiro, moeda ou recursos básicos em detalhes, focando a sessão de jogo na missão. O mestre sempre tem a palavra final sobre onde um bem ou serviço se enquadra em relação aos limites de compra por patente.

Baixo. Você tem aprovação para comprar mantimentos básicos como alimentos, vestimentas e remédios caso seja necessário durante a missão. Também pode comprar passagens de transporte público, como ônibus, metrô ou trem, alugar veículos comuns e usar serviços particulares de transporte, como táxi. Pode se hospedar em acomodações simples (descanso



normal), como pensões e hotéis com três estrelas ou menos. Por fim, pode utilizar serviços emergenciais como mecânico ou socorro médico.

Médio. Você tem acesso a passagens aéreas, acomodações de boa qualidade (descanso confortável) e pode pagar por qualquer produto ou serviço comum que precisar.

Alto. Esse limite pode cobrir qualquer despesa necessária, contanto que não seja absurda ou luxuosa demais, a critério do mestre.

Ilimitado. Times de elite têm acesso praticamente ilimitado aos recursos da Ordem, pois costumam ser enviados em missões de extrema importância. No entanto, ainda estão limitados a disponiiliddadde dos proddutos ee serviços necessários, e não podem comprar nada ilegal usando crédito.

Limite de Itens

Todos os itens e equipamentos da Ordem tem uma categoria. Isso significa que, para levar aquele item em missão, você precisa ter o Prestígio suficiente para itens daquela categoria.

Existe um limite de itens da mesma categoria que você pode levar em missão. Por exemplo, um personagem de patente operador pode ter em seu inventário até três itens de categoria I e até um item de restrição II, independente do espaço que eles ocupam no inventário. Não existe um limite para itens sem categoria.

Equipamento Inicial

Todo personagem inicia suas missões na Ordem com acesso a todos os itens de sua patente, e pode montar seu primeiro inventário para a missão seguindo os limites de carga.

Pode parecer tentador encher seu inventário antes de sair para uma missão, mas lembre-se que adicionar qualquer item encontrado durante a missão poderá deixar você sobrecarregado!

Armas

Armas são classificadas de acordo com sua facilidade de uso (simples, táticas, de fogo curtas e de fogo longas), seu propósito (ataque corpo a corpo ou à distância) e sua empunhadura (leve, uma mão ou duas mãos).

Armas Simples. Armas de manejo simples, como adagas e porretes. Todos os personagens sabem usar armas simples.

Armas Táticas. Arcos, machados e outras armas de uso específico de combatentes. Alguns objetos cotidianos que não são originalmente criados como armas, mas que podem ser empregados como tal nas mãos de alguém treinado, como uma corrente ou uma picareta, entram nessa categoria.

Armas de Fogo Curtas. Revólveres, pistolas e outras armas de fogo pequenas. Armas de fogo curtas são sempre armas de uma mão.

Armas de Fogo Longas. Espingardas, carabinas e outras armas de fogo de cano longo. Todas as armas deste grupo são armas de duas mãos.

Penalidade por Não Proficiência. Se você atacar com uma arma com a qual não seja proficiente, sofre –2d nos testes de ataque.

Corpo a Corpo. Armas de combate corpo a corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes. Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, aplica seu valor de Força às rolagens de dano.

Ataque à Distância. Armas de ataque à distância podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou não e são subdivididas em de arremesso ou de disparo. Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu valor de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, não aplica nenhum valor de atributo às rolagens de dano.

- **Arremesso.** A própria arma é atirada, como uma adaga. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.
- **Disparo.** A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas e uma pistola atira balas. Recarregar uma arma de disparo exige as duas mãos. Todas as armas de fogo são armas de disparo.

Leve. Esta arma é usada com uma mão e se beneficia do poder Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

Uma Mão. Esta arma é usada com uma mão, deixando a outra mão livre para outros fins.

Duas Mãos. Esta arma é usada com as duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre. Reempunhá-la é uma ação de movimento.

Passos de Dano. Alguns efeitos podem aumentar ou diminuir o dano da arma em um ou mais "passos". Por exemplo, armas aumentadas, usadas por criaturas Grandes (veja a página XX) causam um passo a mais de dano, assim como armas empunhadas por personagens com certas habilidades. Sempre que precisar aumentar ou diminuir o dano de uma arma em um ou mais passos, consulte a Tabela 3.3: Dano de Armas.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS

Categoria. Indica a categoria do item para efeitos de quais equipamentos seu Prestígio permite requisitar.

Dano. Quando você acerta um ataque, rola o dano indicado (acrescente modificadores, se houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo. O dano na tabela se refere a armas normais, para criaturas Pequenas e Médias. Veja a Tabela 3.3: Dano de Armas para armas menores ou maiores.

Crítico. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de 1d8+3 torna-se 2d8+3 com um acerto crítico.

Algumas armas fazem críticos em margem maior que 20 ou multiplicam o dano por um valor maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (adagas, bestas, espadas...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes (arcos, foices, machados, picaretas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

19/x3. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20 e causa dano triplicado em caso de acerto crítico.

TABELA 3.3: DANO DE ARMAS

-2 Passos	-1 Passo	Normal	+1 Passo	+2 Passos	+3 Passos
1	1d2[1]	1d3[2]	1d4	1d6	1d8
1d2[1]	1d3[2]	1d4	1d6	1d8	1d10
1d3[2]	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
1d4	1d6	1d8 ou 2d4	1d10	1d12	3d6
1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6
1d8	1d10	1d12, 2d6 ou 3d4	3d6	4d6	4d8
1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	4d10
2d6	2d8	2d10	3d10	4d10	4d12

[1]Jogue um dado de 4 faces (d4) e divida o resultado por 2 (1-2 contam como 1 e 3-4 contam como 2).

[2]Jogue um dado de 6 faces (d6) e divida o resultado por 2 (1-2 contam como 1, 3-4 contam como 2 e 5-6 contam como 3).

Alcance. Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (30m ou 20 quadrados) e longo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até o dobro do alcance, mas sofre –5 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com –5 no teste de ataque.

Tipo. Indica o tipo de dano causado pela arma. Armas tipicamente causam dano por corte (C), impacto (I), perfuração (P) ou balístico (B). Certas criaturas são resistentes ou imunes a certos tipos de dano.

Espaço. A quantidade de espaços que a arma ocupa em seu inventário. Inclui acessórios básicos da arma, como coldres para pistolas e bainhas para adagas, mas não munição.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Acha. Um machado grande e pesado, usado em demolições e no corte de árvores largas, esta ferramenta pode ser empunhada como uma arma de duas mãos destruidora.

Adaga. Esta lâmina é valorizada por ser versátil e fácil de esconder (é uma arma discreta). Quando ataca com uma adaga, você pode usar sua Agilidade em vez de Força no teste de ataque. Uma adaga pode ser arremessada.

Arco Composto. Este arco moderno usa uma combinação de roldanas e materiais de alta tensão para gerar uma pressão elevada. Seu sistema mecânico é muito complexo para ser usado sem treinamento especial; um personagem que não seja ao menos competente em Pontaria sofre –1d em testes de ataque com esta arma. Não pode ser usado se você estiver em uma montaria mas, ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique seu valor de Força às rolagens de dano. Usa flechas como munição, e recarregá-lo é uma ação livre.

Arco Curto. Este arco bastante comum é próprio para tiro ao alvo, mas pode ser empregado como uma arma em caso de necessidade. Usa flechas como munição, e recarregá-lo é uma ação livre.

Arco Recurvo. Os braços deste arco longo possuem uma curvatura dupla, que aumenta sua potência e permitem que você aplique seu valor de Força às rolagens de dano (ao contrário de outras armas de disparo). Não pode ser usado se você estiver em uma montaria. Usa flechas como munição, e recarregá-lo é uma ação livre.

Balestra. Com um sistema de roldanas e alavancas semelhante ao de um arco composto, esta besta é bastante pesada, mas é capaz de disparos poderosos. Usa flechas como munição, e recarregá-la é uma ação de movimento.

Bastão. Diversos equipamentos esportivos, como bastões de beisebol e tacos de críquete ou polo, podem ser empunhados como armas simples mas eficientes. Um bastão é uma arma adaptável.

Besta de Caça. Usadas por caçadores esportivos, esta arma se mostrou bastante eficiente para enfrentar outros tipos de criaturas. Usa flechas como munição, e recarregá-la é uma ação de movimento.

Bordão. Um cajado, usado como arma por praticantes de diversas artes marciais. Em campo, pode ser improvisado a partir de um galho longo ou uma barra de ferro. É uma arma dupla.

Clava. Um pequeno bastão de madeira usado para treinamento, também pode ser improvisado a partir de um pedaço de madeira ou outro material duro o suficiente.

Corrente. Um pedaço de corrente grossa com um peso em uma das extremidades pode ser usado como uma arma bastante efetiva. É uma arma versátil, fornecendo +2 em testes para desarmar e derrubar.

Cutelo. Uma faca de lâmina larga, ideal para cortar carnes e ossos, o cutelo não é tão versátil quanto a adaga, mas seu corte é mais profundo.

Disparador de Dardos. Esta arma, semelhante a uma pistola, dispara dardos carregados com um poderoso sonífero. Uma criatura atingida por um disparo desta arma fica inconsciente até o final da cena (Fortitude DT 10 reduz para desprevenido e lento por uma rodada). Cada disparador armazena cinco dardos e recarregá-lo é uma ação de movimento. Uma caixa adicional de 5 dardos é um item de categoria 0 que ocupa 1 espaço.

Escopeta. Esta arma dispara cartuchos carregados com esferas de chumbo que cobrem um pequeno cone, mas se dispersam rapidamente. Quando dispara uma escopeta em alcance curto, você recebe +1d em ataque. Entretanto, uma escopeta causa apenas metade do dano em alvos em alcance médio ou maior.

TABELA 3.4: ARMAS

Arma	Categoria	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaço
Armas Simples						
Corpo a Corpo - Leve						
Adaga	0	1d4	19	Curto	P	1
Cutelo	0	1d4+1	19	—	C	1
Facão	0	1d6	19	—	C	1
Foice	0	1d6	x3	—	C	1
Soqueira	0	—	x2	—	I	1
Corpo a Corpo - Uma Mão						
Bastão	0	1d8	x2	—	I	1
Clava	0	1d6	x2	—	I	1
Lança	0	1d6	x2	Curto	P	1
Porrete	0	1d8	x2	—	I	1
Corpo a Corpo - Duas Mãos						
Bordão	0	1d6/1d6	x2	—	I	2
À Distância - Duas Mãos						
Arco curto	0	1d6	x3	Médio	P	2
Besta de caça	0	1d8	19	Médio	P	2
Armas Táticas						
Corpo a Corpo - Leve						
Machadinha	0	1d6	x3	Curto	C	1
Corpo a Corpo - Uma Mão						
Corrente	0	1d8	x2	—	I	1
Espada	I	1d8	19	—	C	1
Katana	I	1d8/1d10	19	—	C	2
Machado	I	1d8	x3	—	C	1
Marreta	I	1d8	x3	—	I	1
Picareta	0	1d6	x4	—	P	1
Sabre	0	1d6	18	—	C	1
Corpo a Corpo - Duas Mãos						
Acha	I	1d12	x3	—	C	2
Montante	I	2d6	19	—	C	2
À Distância - Uma Mão						
Disparador de dardos	I	—	—	Curto	—	1
À Distância - Duas Mãos						
Arco composto	I	1d10	x3	Médio	P	2
Arco recurvo	I	1d8	x3	Médio	P	2
Balestra	I	1s12	19	Longo	P	2

Tabela 3.4: Armas (continuação)

Arma	Categoria	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaço
Armas de Fogo Curtas						
À Distância - Leve						
Pistola	0	2d6	x2	Curto	B	1
Revólver	I	2d6	18 / x2	Curto	B	1
À Distância - Uma Mão						
Submetralhadora	I	2d6	18 / x2	Curto	B	1
Armas de Fogo Longas						
À Distância - Duas Mãos						
Escopeta	II	4d4	x3	Curto	B	2
Espingarda	I	4d4	x3	Curto	B	2
Fuzil de assalto	II	2d8	19/x3	Médio	B	2
Fuzil de caça	I	2d8	19/x2	Médio	B	2
Fuzil de precisão	III	2d8	19/x3	Longo	B	2
Lança-chamas M9	III	4d6	x2	Curto	Fogo	3
Lança-granadas	II	—	—	Médio	—	1
Metralhadora	III	2d12	19/x3	Longo	B	2

Espada. Embora sejam armas arcaicas, espadas ainda podem ser encontradas nos depósitos da Ordem, remanescentes de uma época anterior às armas de fogo. Ainda assim, nas mãos de um agente treinado, essas lâminas continuam sendo letais.

Espingarda. Formada por dois canos paralelos com gatilhos independentes, esta arma dispara cartuchos carregados de esferas que cobrem um pequeno cone (veja escopeta). Quando faz a ação agredir com uma espingarda, você pode acionar os dois gatilhos rapidamente. Se fizer isso, pode fazer dois ataques com a arma, mas sofre –2 em ambos os testes de ataque. Após ser disparada duas vezes, a espingarda precisa ser recarregada, o que exige uma ação de movimento.

Facão. Esta lâmina costuma ter entre 40 e 50 cm de comprimento. É muito usada como ferramenta para abrir trilhas, mas serve como uma boa arma secundária.

Foice. Originalmente um instrumento agrícola, consiste em uma lâmina curva presa a um cabo de madeira.

Fuzil de Assalto. A arma de fogo padrão da maioria dos exércitos modernos, fuzis de assalto existem em vários modelos e configurações. É uma arma automática.

Fuzil de Caça. Uma arma longa utilizada tanto por caçadores amadores quanto profissionais, esse fuzil é uma arma bastante popular em países onde a caça é liberada.

Fuzil de Precisão. Versão militar do fuzil de caça, esta arma é projetada para disparos longos e precisos. Se for competente em Pontaria e mirar com um fuzil de precisão (veja a perícia Pontaria), você recebe +5 na margem de ameaça de seu ataque.

Katana. Uma lâmina longa, leve e elegante, esta espada transcendeu os séculos e ganhou o mundo. A katana é uma arma ágil e adaptável. É muito grande para ser empunhada com uma só mão sem treinamento especial; um personagem que não seja ao menos competente em Luta só consegue usá-la como uma arma de duas mãos.

Lança. Outra arma oriunda das artes marciais, a lança é uma haste de madeira com uma ponta metálica afiada. Pode ser arremessada.

Lança-chamas M9. Equipamento de uso militar que esguicha líquido inflamável incandescente pressurizado. Um lança-chamas atinge todas as criaturas em uma linha de 1,5m de largura com alcance curto, mas não alcança além disso. Faça um único teste de

ataque e compare o resultado com a Defesa de todas as criaturas na área. Além de sofrer dano normal, as criaturas atingidas ficam em chamas. Um lança-chamas armazena combustível suficiente para cinco disparos e recarregá-lo é uma ação completa. Um tanque adicional com combustível para 5 disparos é um item de categoria I que ocupa 1 espaço.

Lança-granadas. Esta arma pode ser empunhada de forma independente, ou acoplada a uma arma de fogo longa, permitindo que ambas sejam empunhadas ao mesmo tempo. Um lança-granadas dispara granadas convencionais, mas aumenta o alcance delas para médio. Um lança-granadas armazena uma granada por vez, e recarregá-lo é uma ação de movimento.

Machadinha. Ferramenta útil para cortar madeira e inimigos. Pode ser arremessada.

Machado. Uma ferramenta importante para lenhadores, construtores e bombeiros, um machado pode ser empunhado como uma arma capaz de causar ferimentos terríveis.

Marreta. Martelos pesados, como aqueles usados em demolições, podem ser usados como armas capazes de esfarelar ossos e proteções.

Metralhadora. Uma arma de fogo pesada, projetada para disparar em modo automático por longos períodos. Para atacar com uma metralhadora, você precisa usar uma ação de movimento para apoiá-la (em seu tripé ou em um suporte apropriado). Se não puder apoiá-la, sofre –2 em seus ataques, a menos que tenha Força +3 ou maior. Uma metralhadora é uma arma automática.

Montante. Enorme e muito pesada, esta espada de 1,5m de comprimento foi uma das armas mais poderosas em seu tempo.

Picareta. Usada por mineradores, esta ferramenta quebra pedras com facilidade. Imagine o que pode fazer com carne e osso?

Pistola. Uma pistola comporta mais munição e é mais rápida para recarregar do que um revólver, o que a torna a arma de fogo auxiliar de escolha da maioria dos agentes.

Porrete. Essencialmente uma clava com a extremidade coberta por pregos, arame farpado ou outro tipo de reforço, o porrete é uma arma fácil de fabricar e empunhar.

Revólver. Esta arma se tornou popular por ser simples e confiável. Um revolver é uma arma discreta.

Sabre. Usadas por soldados de cavalaria do passado, muitas dessas lâminas curvas sobreviveram até os dias de hoje, seja como armas cerimoniais ou em uso por algumas forças policiais. O sabre é uma arma ágil.

Soqueira. Uma peça de metal usada entre os dedos que permite socos mais perigosos — seu dano desarmado aumenta em um passo. Soqueiras modificadas aplicam os efeitos de suas modificações em golpes desarmados. Uma soqueira não pode ser desarmada.

Submetralhadora. Uma arma de fogo automática que pode ser empunhada com apenas uma mão.

Habilidades de Armas

Adaptável. Uma arma de uma mão com esta habilidade pode ser usada com as duas mãos para aumentar seu dano em um passo.

Ágil. Pode ser usada com Acuidade com Arma, mesmo não sendo uma arma leve.

Alongada. Dobra o alcance natural do atacante, mas não permite atacar um adversário adjacente.

Automática. Pode efetuar disparos em rajada. Quando faz um ataque de rajada, você sofre -1d no teste de ataque, mas recebe +5 na rolagem de dano, se acertar. Essa habilidade só pode ser usada por personagens treinados em Pontaria.

Discreta. A arma é pequena e fácil de esconder sob roupas pesadas, fornecendo +2 em testes de Crime para escondê-la.

Dupla. Pode ser usada com Combater com Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

Versátil. Fornece bônus em uma ou mais manobras (cumulativo com outros bônus de itens), conforme a arma.

MUNIÇÕES

Todas as armas de disparo utilizam algum tipo de munição. Munição é obtida em "pacotes", que representam de forma abstrata uma quantidade suficiente daquela munição para uma cena de combate (isso pode ser uma aljava de flechas, uma caixa de balas etc.).

Controlando Munição. Para manter o foco na ação e eliminar a necessidade de controlar o consumo de munição em cada disparo, **Ordem Paranormal RPG** usa regras abstratas para munição. Assim, a munição é representada por "pacotes" de cada tipo de munição, como uma aljava de flechas, uma caixa de balas etc. Um pacote de munição é o suficiente para uma determinada quantidade de cenas de combate, independentemente de quantos disparos (ataques) você faça em cada cena. Assim, ao final do número de cenas de combate em que usar uma arma de disparo, você gasta um pacote da munição correspondente. Isso é uma abstração, e representa o fato de que no caos de um combate serão efetuados vários disparos, parte da munição pode apresentar problemas ou se perder etc. Agentes experientes aprendem a levar munição extra ou armas diferentes para não ficar à mercê da sorte. Observe que algumas armas específicas, como o lança-chamas m9, possuem regras próprias para munição.

Descrição das Munições

Balas Curtas. Estas balas representam a munição mais básica e de menor calibre para armas de fogo curtas. Pode ser usada em qualquer tipo de arma de fogo curta, desde que seja do calibre correspondente (veja Armas de Fogo e Calibre). Um pacote de balas curtas dura três cenas.

Balas Longas. Maiores e mais potentes, estas balas podem ser usadas em qualquer tipo de arma de fogo longa, desde que do calibre correspondente (veja Armas de Fogo e Calibre). Um pacote de balas longas dura uma cena.

Flechas. Hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, disparadas por arcos e bestas. Podem ser recuperadas após um combate, o que permite reaproveitar a munição. Ao contrário de outras munições, um pacote de flechas é suficiente para uma missão inteira.

Tabela 3.5: Munições

Tipo de Munição	Categoria	Espaços
Balas curtas	0	1
Balas longas	I	1
Flechas	0	1

ARMAS DE FOGO E CALIBRE

As armas de fogo descritas na Tabela 3.4 representam armas de baixo calibre; aquelas às quais agentes iniciantes têm mais acesso. Conforme aumentam seu Prestígio, os personagens conquistam o direito de solicitar armas mais poderosas, de calibres médio e pesado. Cada aumento de calibre aumenta o dano da arma em um passo e sua categoria em +I. Assim, um fuzil de assalto pesado causa 4d8 pontos de dano e tem categoria IV.

Uma arma de fogo só pode usar munições do calibre correspondente. Assim, ao requisitar armas de fogo de maior calibre, lembre-se que você precisará também de pacotes de munição do tipo e calibre adequado, que são considerados itens diferentes da munição "comum" e também ocupam 1 espaço de inventário. Cada aumento no calibre de uma munição aumenta sua categoria em +I. Assim, o fuzil de assalto pesado acima exigirá balas longas pesadas, que têm categoria III.

Armas Improvisadas

Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (cadeiras, garrafas quebradas...) provoca penalidade de -1d no teste de ataque. Via de regra, armas improvisadas causam 1d6 p'ontos de dano, com crítico x2, mas esses valores podem mudar de acordo com o mestre. O tipo de dano é determinado pelo mestre (impacto para cadeira, corte para garrafa quebrada...).

MODIFICAÇÕES PARA ARMAS DE FOGO E MUNIÇÕES

Ao escolher seu equipamento no início de uma missão, você pode requisitar armas de fogo modificadas. Uma arma de fogo modificada tem uma de suas partes – cano, carregador, coronha e mira – substituída por uma peça que fornece um benefício adicional. Você pode modificar qualquer quantidade de partes, mas cada parte só pode receber uma modificação, e cada modificação aumenta a categoria da arma em I ou mais. Assim, uma pistola (categoria 0) com alongador e ultraleve se torna um item de categoria II. Algumas modificações alteram também o espaço que a arma ocupa no inventário. As modificações disponíveis para agentes são apresentadas na Tabela 3.6: Modificações para Armas de Fogo.

Descrição das Modificações

ACOG. A arma possui uma Mira Óptica Avançada de Combate, constituída por uma série de pequenas miras telescópicas, ideais para disparos precisos de média distância por sua capacidade de ampliação. Aumenta a margem de ameaça da arma em +1.

Alongado. A arma tem um cano mais longo para melhor aproveitar a pressão dos gases no disparo, aumentando o dano da arma em um dado do mesmo tipo.

Ampliado. Esse carregador tem capacidade de munição ampliada, aumentando em uma cena a duração dos pacotes de munição da arma.

Compensador. Um sistema de amortecimento reduz o coice da arma, fornecendo +1d em testes de ataque.

Dobrável. A coronha da arma pode ser dobrada, o que a torna mais fácil de ser escondida. A arma recebe a qualidade discreta.

Ferrolho Automático. O mecanismo de ação da arma é modificado para disparar várias vezes em sequência. A arma recebe a propriedade especial automática; se já a tiver, ela recebe um bônus adicional de +2 nas rolagens de dano ao ser usada em modo automático.

Flutuante. Esse tipo de cano é fixado diretamente na caixa da culatra, reduzindo drasticamente a vibração do disparo. Fornece +2d em testes de ataque.

Mira Laser. Um pequeno lazer interno cria um reflexo vermelho num retículo luminoso, que é visto pelo atirador. Por não ter ampliação, é indicada para disparos mais curtos, tornando-os mais letais. Aumenta o multiplicador de acerto crítico em +1.

Modular. Possui um sistema modular de encaixe que permite carregar a arma com munições de calibre menor do que seu próprio calibre. O dano da arma muda conforme o calibre da munição utilizada.

Silenciador. Um silenciador reduz em –5 as penalidades em Furtividade por atacar com uma arma de fogo (incluindo a penalidade por atacar escondido).

Tática. A arma possui cabo texturizado, bandoleira e outros acessórios que facilitam seu manuseio. Você pode sacar a arma como uma ação livre.

Telescópica. Um tipo de luneta ajustável com marcações de medidas, ideais para disparos precisos de longa distância. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo) e o alcance da habilidade Ataque Furtivo para médio.

Ultraleve. A coronha da arma é feita de um material super leve, o que reduz seu peso e tamanho. O espaço ocupado pela arma é reduzido em –1, até um mínimo de 1.

Visão de Calor. A mira tem um sistema eletrônico que sobrepõe imagens visíveis e imagens em infravermelho, criando um contraste entre zonas frias e quentes. Ao disparar com a arma, você reduz em um passo qualquer camuflagem do alvo (de camuflagem total para parcial, e de camuflagem parcial para nenhuma).

TABELA 3.6: MODIFICAÇÕES PARA ARMAS DE FOGO

Modificação	Categoria	Efeito
Cano		
Alongador	+I	Aumenta o dano da arma.
Compensador	+I	Fornece +1d em testes de ataque.
Flutuante	+II	Fornece +2 em testes de ataque.
Silenciador	+I	Reduz penalidades em Furtividade.
Carregador		
Ampliado	+II	Aumenta a duração da munição.
Modular	+I	Permite usar munição de calibre menor.
Coronha		
Dobrável	+I	Recebe a qualidade discreta.
Ferrolho automático	+II	Recebe a qualidade automática.
Tática	+I	Pode ser sacada como ação livre.
Ultraleve	+I	Ocupa menos espaço no inventário.
Mira		
ACOG	+I	Aumenta a margem de ameaça em +1.
Mira laser	+I	Aumenta o multiplicador de crítico em +1.
Telescópica	+I	Aumenta o alcance da arma em uma categoria.
Visão térmica	+I	Reduz penalidades por camuflagem.

ARMAS DE FOGO E A LEI

Em muitos países, incluindo o Brasil, a posse, porte e venda de armas de fogo e munição é extremamente restrita e controlada, chegando a ser ilegal na maioria das cinscunstâncias. Isso significa que personagens portando armas de forma ostensiva geralmente serão confrontados pela polícia e causarão certo estranhamento para a população. Também dificulta bastante o acesso a armas de fogo e munição durante uma missão, pois não é possível simplesmente "comprá-las em uma loja" como acontece em muitos jogos. Muitos agentes inclusive usam documentos falsificados para justificar o porte de suas armas e evitar problemas com os órgãos de segurança e com a lei.

Proteções

Proteções representam trajes e vestimentas reforçados ou blindados, que protegem agentes de ataques físicos. Existem dois tipos de proteções: leve e pesada. A maioria dos civis e personagens sem treinamento de combate vestem roupas comuns, que não oferecem nenhum tipo de proteção contra armas ou acidentes. As estatísticas de proteção estão na tabela a seguir.

Características das Proteções

Defesa. O valor de Defesa fornecido pela proteção.

Categoria. A categoria da proteção para efeitos de limites de item no inventário.

Espaço. O total de espaços ocupados pela proteção no inventário.

Proteção Leve. Coletes balísticos leves, normalmente utilizados por seguranças particulares e forças policiais, costumam ser revestidos de kevlar, um polímero flexível mais resistente do que o aço.

Proteção Pesada. Equipamento tático ou militar de uso restrito para forças especiais da polícia e do exército. Costuma acompanhar capacete, ombreiras, joelheiras e caneleiras, além de um colete pesado com várias camadas de kevlar e reforçadas com placas de aço e cerâmica em seu interior. Além do bônus na Defesa, a proteção pesada fornece resistência a dano 2. No entanto, por ser desconfortável e volumosa, impõe –5 em testes de perícias baseadas em Agilidade.

Tabela 3.7: Proteções

Proteção	Defesa	Categoria	Espaços
Leve	+5	I	2
Pesada	+10	II	5

Modificações para Proteção

Ao escolher seu equipamento no início de cada missão, você pode melhorar sua proteção adicionando modificações a ela. Cada modificação aumenta a categoria da proteção em I e concede certos benefícios. Por exemplo, uma proteção pesada (categoria I) blindada se torna um item de categoria III. Exceto quando indicado em contrário em sua descrição, cada modificação específica só pode ser aplicada à mesma proteção uma vez.

Algumas modificações alteram o espaço que o item ocupa no inventário, enquanto outras só podem ser aplicadas em proteções de um tipo específico.

Descrição das Modificações

Antibombas. Equipamento quimicamente tratado para resistir ao calor e revestido de preenchimentos feitos para amortecer estilhaços. Geralmente acompanha um capacete com viseira escura para proteger da luz e barulho de explosões. O usuário recebe +5 em testes de resistência contra explosivos. A critério do mestre, este bônus pode ser aplicado contra outros efeitos semelhantes.

Blindada. Reforçada com placas de aço e cerâmica. Aumenta a resistência a dano da proteção para 5, mas aumenta o espaço ocupado pelo item em +1. Só pode ser aplicada em proteções pesadas.

Invisível. Colete compacto feito com kevlar super denso para reduzir o volume. Reduz o número de espaços ocupados em 1 e adicional +5 na DT de testes de Percepção para saber que o personagem está usando proteção. Só pode ser aplicada a proteções leves.

Reforçada. Camada adicional de kevlar que suporta maiores impactos. Aumenta a Defesa fornecida pelo item em +5, mas aumenta o espaço ocupado em +1. Uma proteção não pode ser reforçada e invisível ao mesmo tempo.

TABELA 3.8: MÓDIFICAÇÕES PARA PROTEÇÃO

Modificação	Categoria	Efeito
Antibombas	+I	+5 em testes contra explosivos.
Blindada	+I	Aumenta RD para 5 e o espaço em +1.
Invisível	+I	Aumenta a dificuldade em perceber a proteção e reduz seu espaço em –1.
Reforçada	+I	Aumenta a Defesa em +5 e o espaço em +1.
Tática	+I	Pode sacar e guardar itens como ação livre.
Utilitária	+I	Aumenta o inventário em 5 espaços.

Tática. O equipamento tem bolsos e alças feitos para otimizar a manipulação de itens guardados. Uma vez por rodada, você pode sacar ou guardar um item em uma proteção tática com uma ação livre (ao invés de uma ação de movimento).

Utilitária. Repleto de compartimentos adicionais, esse equipamento de proteção aumenta sua capacidade de inventário em +5.

Equipamento Geral

Além de armas e proteções, a Ordem dispõe de um arsenal de itens utilitários, que podem ser a diferença entre o sucesso e o fracasso de qualquer agente. Os equipamentos gerais são divididos em grupos, descritos adiante.

Vários itens gerais fornecem bônus em perícias. Bônus fornecidos por itens não são cumulativos (por exemplo, um personagem com um utensílio e uma vestimenta que fornecem ambos +1d em Diplomacia recebe apenas o benefício de um dos itens, não de ambos).

Acessórios. Itens utilitários que podem auxiliar um agente em diversas situações, seja em investigações ou outros tipos de desafios.

Explosivos. Granadas de vários tipos e artefatos explosivos antipessoais.

Itens Operacionais. Itens especiais usados para obter vantagem tática em combate.

Descrição dos Equipamentos Gerais

Bandoleira. Um cinto com bolsos e alças que permitem acessar seu conteúdo rapidamente. Você pode armazenar até quatro itens pequenos, como granadas ou armas leves na bandoleira (esses itens continuam contando em seu limite de espaços). Uma vez por rodada, você pode sacar ou guardar um item na bandoleira como uma ação livre.

Granada de Atordoamento. Um artefato capaz de atordoar criaturas em uma área. Para usar esta granada, você gasta uma ação de movimento para sacá-la e uma ação padrão para ativá-la e arremessá-la em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 6m desse ponto ficam atordoadas por uma rodada (Fortitude DT Agi reduz para ofuscada e surda por uma rodada).

Granada de Fragmentação. Um artefato que espalha fragmentos perfurantes ao ser detonado. Para usar esta granada, você gasta uma ação de movimento para sacá-la e uma ação padrão para ativá-la e arremessá-la em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 6m desse ponto sofrem 6d6 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT Agi reduz à metade).

TABELA 3.9:
EQUIPAMENTOS GERAIS

Nome	Categoria	Espaços
Acessórios		
Kit de perícia	0	1
Utensílio	I	1
Vestimenta	I	1
Explosivos		
Granada de atordoamento	0	1
Granada de fragmentação	I	1
Granada de fumaça	0	1
Granada incendiária	I	1
Mina antipessoal	I	1
Itens Operacionais		
Bandoleira	0	1
Lanterna	0	1
Óculos de visão térmica	I	1
Spray de pimenta	0	1
Taser	0	1

Granada de Fumaça. Um artefato que produz uma fumaça espessa e escura. Para usar esta granada, você gasta uma ação de movimento para sacar e uma ação padrão para ativar e arremessar em um ponto em alcance curto. A granada afeta 6m ao redor do ponto de detonação, preenchendo esta área com uma fumaça que deixa todas as criaturas em seu interior cegas (a menos que possam enxergar sob a fumaça de alguma forma) e sob camuflagem total.

Granada Incendiária. Um explosivo que queima e inflama as criaturas atingidas. Para usar esta granada, você precisa gastar uma ação de movimento para sacá-la e uma ação padrão para ativá-la e arremessá-la em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 6m desse ponto sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Agi reduz o dano à metade e evita a condição em chamas).

Kit de Perícia. Um conjunto de itens e ferramentas necessários para certas ações (algumas perícias ou usos de perícia só podem ser utilizados caso o personagem tenha o kit apropriado). Existe um kit de perícia específico para cada perícia que exige este item.

Lanterna. Uma lanterna, ou item semelhante, que projeta luz clara em alcance curto. Pode ser empunhada ou presa em um suporte no corpo (neste caso, ocupa o espaço de uma vestimenta).

Mina Antipessoal. Diferentemente de minas terrestres convencionais, com detonadores de pressão, essa mina é ativada à distância por controle remoto. Se estiver a até alcance longo da mina, você pode gastar uma ação padrão para detoná-la. Ao explodir, ela dispara centenas de bolas de aço em um cone de 6m, causando 6d6 pontos de dano de perfuração em todas as criaturas na área (Reflexos DT 15 reduz à metade). Você define a direção do cone quando posiciona a mina no chão.

Óculos de Visão Térmica. Estes óculos eliminam a penalidade em testes por camuflagem. Conta como um vestuário para efeitos de limite de bônus e modificações.

Taser. Dispositivo de eletrochoque capaz de atordoar ou até incapacitar um alvo. Para usar um taser, você precisa gastar uma ação padrão para atingir uma criatura adjacente. A criatura atingida fica inconsciente até o final da cena (Fortitude DT 12 reduz para fraco por um turno). Uma vez que seja usado, o taser só recarrega sua bateria ao fim da cena.

Spray de Pimenta. Gás pimenta ou gás OC (Oleorresina Capsicum) é um gás lacrimogêneo (composto químico que irrita os olhos e causa lacrimejo, dor e mesmo cegueira temporária), geralmente usado por

forças de segurança para controle de distúrbios civis ou em alguns países para defesa pessoal. Para usar o spray, você precisa gastar uma ação padrão para atingir uma criatura adjacente. O alvo fica cego por 1d4 rodadas (Fortitude DT 12 evita). Um spray de pimenta possui gás suficiente para um uso.

Utensílio. Um utensílio é qualquer item comum que tenha uma função ou utilidade específica, como um canivete, uma lanterna, um smartphone ou um notebook. Um utensílio concede +2 em um teste de uma perícia a sua escolha (exceto Luta e Pontaria), definida quando o item é adquirido. Por exemplo, um smartphone pode ser usado para acessar a internet e fornecer bônus em testes de Ciências, enquanto um notebook pode ser preparado para invasões de sistemas e utilizado em testes de Tecnologia. Você pode até inventar itens menos realistas, como um "detector de mentiras portátil" que fornece +2d em testes de Intuição, mas o mestre tem a palavra final se o utensílio fornece um bônus apropriado ou não. Utensílios sempre ocupam 1 espaço e precisam ser empunhados para que o bônus seja aplicado.

Vestimenta. Uma peça de vestuário que fornece um bônus em uma perícia específica (exceto Luta ou Pontaria). Por exemplo, um par de botas militares pode fornecer +2 em Atletismo, enquanto roupas elegantes oferecem +2 em Diplomacia. Assim como utensílios, o benefício de cada vestimenta deve ser aprovado pelo mestre. Você pode receber os bônus de no máximo três vestimentas ao mesmo tempo.

Modificações para Acessórios

Equipamentos gerais da categoria acessórios podem receber benefícios especiais na forma de modificações, que podem ser requisitadas quando você escolhe seus equipamentos no início de cada missão. Cada modificação adicionada ao mesmo equipamento aumenta sua categoria em I. Por exemplo, para criar um "smarthpone hacker", podemos começar com um utensílio que concede +2 em Atualidades, com aplicativos personalizados para hackear outros aparelhos, fornecendo +2 em testes de Tecnologia (função adicional, aumentando a categoria para II) e que funciona como um kit de tecnologia (instrumental, aumentando a categoria para III).

Exceto quando indicado em contrário em sua descrição, cada modificação específica só pode ser aplicada ao mesmo acessório uma vez.

Descrição das Modificações

Aprimorado. O bônus em perícia concedido pelo acessório aumenta para +5. Se o item tiver função adicional, esta modificação poderá ser escolhida uma segunda vez para esta função.

Função Adicional. O acessório concede +2 a uma perícia adicional à sua escolha, sujeita à aprovação do mestre.

Instrumental. O acessório pode ser usado como um kit de perícia específico (escolhido ao aplicar esta modificação).

Tabela 3.8: Modificações para Acessórios

Modificação	Categoria	Efeito
Aprimorado	+I	Aumenta um dos bônus em perícia para +5.
Função adicional	+I	Concede +2 a uma perícia adicional.
Instrumental	+I	O acessório funciona como um kit de perícia.



Capítulo 4

Regras do Jogo

Então você construiu seu personagem, combinou a primeira sessão de jogo e finalmente está sentado em volta da mesa (ou conectado via internet) com seus amigos. A missão está para começar!

E agora?

Não deixe que o número de páginas deste livro o iluda: jogar **Ordem Paranormal RPG** é simples. Como jogador, você vai ouvir o que o mestre descreve, pensar em como seu personagem reagiria a isso e então declarar uma ou mais ações. Também vai prestar atenção no que os demais jogadores fazem e interagir com os personagens deles. Uma sessão de **Ordem Paranormal RPG** é essencialmente uma longa conversa, na qual você e seus amigos contam uma história uns para os outros.

Como jogador, suas únicas responsabilidades são cuidar de seu personagem e se integrar com o grupo, tanto no jogo quanto na vida real. Você não precisa "adivinhar" para onde o mestre quer levar a história — um dos melhores lados deste jogo é justamente a liberdade que ele oferece! Contudo, lembre-se de que o mestre sempre tem a palavra final sobre o resultado das ações e decisões dos personagens. Assim como ele não decide tudo que vai acontecer na história, você também não decide sozinho. Todos os membros do grupo colaboram igualmente.

O rumo natural de uma narrativa de **Ordem Paranormal RPG** é unir os personagens num grupo de agentes que deve concluir uma missão como um grupo. Você não precisa anular a personalidade de seu personagem para se juntar aos outros, mas deve colaborar tanto quanto possível. Uma missão é como uma história numa série, filme, livro, HQ ou videogame. Se tudo estiver fluindo e você estiver "assistindo a um filme" na sua cabeça enquanto imagina o que você e seus amigos descrevem, está no caminho certo.

Você também vai usar as regras e rolar dados para fazer testes quando o mestre pedir. Em **Ordem Paranormal RPG**, você não precisará fazer testes ou se preocupar com regras a não ser em situações com resultado incerto ou que tenham grande peso para a história. Por exemplo, caminhar até o mercado e perguntar os preços dos produtos não exige um teste. Correr até o mercado, desviando de dezenas de pessoas pela rua, atravessando o tráfego intenso, chegando a tempo de impedir um assassinato, exige um teste (ou vários).

Não olhe para sua ficha tentando decidir quais ações são possíveis. Qualquer ação é possível, a não ser que o mestre diga algo em contrário. Se você acaba de se deparar com o delegado de polícia e quer conquistar sua confiança, não procure na ficha de personagem alguma habilidade para impressionar policiais. Apenas diga o que pretende fazer e deixe que o mestre decida qual teste você precisa fazer para isso. Começar um papo amistoso? Elogiar a segurança da cidade? Contar uma piada? Mentir, dizendo que você é um oficial do governo? Tudo é válido. Algumas ações, como sair voando ou quebrar uma parede com um soco, serão impossíveis, ao menos para personagens iniciantes. De novo, pense em séries, filmes, livros e videogames. Imagine se a ação que você pensou teria lugar numa boa história contada dessa maneira.

Acima de tudo, tente imaginar se a ação é algo que seu personagem faria. Uma professora de direito realmente tentaria engambelar o delegado com uma mentira? Um investigador simpático tentaria ameaçá-lo?

MAS ESTAMOS NOS ADIANTANDO. VAMOS COMEÇAR DO COMEÇO.

O Papel do Jogador

Quase toda interação numa sessão de **Ordem Paranormal RPG** começa com o mestre estabelecendo uma cena. Ele pode descrever um lugar, como uma pequena cidade do interior, um shopping center ou uma floresta macabra. Ou pode narrar um acontecimento, como tiros disparados durante uma passeata, ou um bando de zumbis de Sangue se erguendo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação — por exemplo, um ruído que o investigador acaba de ouvir num quarto escuro e aparentemente vazio, ou a dor nauseante quando o personagem percebe ter sido envenenado. Muitas vezes o mestre acaba sua fala com as palavras "O que você faz?" ou "O que vocês fazem?". Mesmo que ele não diga isso, quando o mestre termina, os jogadores estão convidados a declarar suas ações.

Você não precisa decorar cada palavra que o mestre disser. A descrição não é um enigma ou "pegadinha" que você deve decifrar. Mas preste atenção, tente imaginar o que está acontecendo. Tiros durante uma passeata? Imagine o pânico de várias pessoas correndo ao mesmo tempo em busca de abrigo. A visão caótica de uma multidão assustada, se empurrando e se atropelando pelas ruas. Pense na preocupação de seu personagem para sair do caminho ao mesmo tempo que procura por possíveis atiradores. Sinta a tensão de não saber quem era o alvo e se haverá novos disparos. Um bando de zumbis se erguendo das tumbas? Visualize seus rostos disformes, os braços decadentes abrindo caminho pela terra. Ouça o barulho de seus grunhidos horripilantes. Sinta o cheiro de podridão e carniça que espalha pelo local. Mais do que isso, entre em seu personagem e pense como ele: há um grupo de criaturas paranormais tentando matá-lo e elas vão chegar em questão de segundos!

Embora seu personagem possa ser indiferente a algumas cenas ou acontecimentos, tente achar um ponto de conexão em tudo que o mestre diz. Imagine-se cercado por essas imagens, sons e cheiros. Interpretar um personagem é acreditar no mundo do jogo durante algumas horas.

Declarando sua Ação

Uma vez que o mestre tenha estabelecido a cena, os jogadores reagem, dizendo o que vão fazer. Esta estrutura não é rígida — não há uma "fase do mestre" e uma "fase dos jogadores", apenas o fluxo normal de uma conversa entre amigos. Também não há uma ordem fixa para as ações, exceto em combate. Assim como em uma conversa em grupo, ouça seus amigos, ache o momento certo para falar e declare sua ação

sem interromper (demais) os outros. O mestre vai se encarregar de perguntar as ações de todos caso um ou mais jogadores estejam calados ou não consigam um espaço para falar.

Não existe um formato único para declarar sua ação. Você pode falar em primeira pessoa ("Eu vou procurar um local mais alto para ver acima da multidão") ou em terceira ("Mauro prepara sua espada e avisa seus companheiros que armas de fogo são inúteis contra zumbis"). Cada RPGista tem sua própria mania para declarar suas ações: "Eu quero escutar furtivamente a conversa na mesa ao lado", "Meu personagem vai se esconder no beco", "Se o delegado é muito arrogante, Juliana tentaria meter medo nele", "Então eu salto para impedir que ele beba o veneno!" são todos exemplos de jeitos válidos de declarar sua ação. A maioria dos jogadores acaba alternando entre vários jeitos.

Você não precisa achar as palavras exatas para declarar suas ações. Por exemplo, se você diz "Vou sair do meu quarto", todos vão presumir que você se levantou da cama, lavou o rosto e se vestiu, a não ser que você diga especificamente que saiu pelado! Da mesma forma, se você disser que vai comer um chocolate, todos irão presumir que você primeiro desembrulhou a embalagem. **Ordem Paranormal RPG** não é um jogo de minúcias e detalhes irritantes. Também não pense nas ações que você declarou como uma "jogada" num jogo competitivo. Se, por engano, você disser "Eu ataco o mago" em vez de "Eu ataco o cultista", não há problema; você obviamente queria atacar o cultista, não um mago que nem está presente na cena.

Existe um equilíbrio sobre o que é grande demais e pequeno demais para ser uma "ação". Em cenas de ação, como combates, perseguições e armadilhas, tudo isso está codificado em regras. Em outras cenas, não há tanta rigidez, mas logo você vai pegar o jeito. "Eu passo a tarde inteira conversando com o delegado" é uma ação ampla demais. Por outro lado, "Eu caminho dois metros" é uma ação restrita demais. O ideal é que cada ação convide o mestre e os outros jogadores a responder, criando a interação e a narrativa. Além disso, o mestre vai dar o tom da cena. Se você diz "Vou falar com o delegado", o mestre pode responder com "Vocês passam a tarde conversando e você descobre que a cidade é pacata até demais..." ou com "O delegado olha para os lados, desconfiado, e sussurra que tem coisas importantes a contar, mas não aqui".

Declarando suas Ações

Para declarar suas ações, diga o que você quer fazer e como.

Por exemplo:

> "Vou tentar convencer o dono da loja a me mostrar a mercadoria secreta."
>
> "Vou tentar me esconder dos guardas, me abaixando atrás das caixas."
>
> "Vou atirar na criatura com minha espingarda."

Interpretando

Interpretar um personagem é um dos aspectos mais importantes de **Ordem Paranormal RPG**. Mas como se interpreta um personagem?

Para interpretar, você deve primeiro conhecer seu personagem. Vamos falar mais sobre isso daqui a pouco, mas já podemos adiantar algo: seu personagem tem uma personalidade diferente da sua, pelo menos em alguns aspectos. Assim, quando você se deparar com uma situação descrita pelo mestre ou uma ação realizada por um dos outros jogadores, pense em como o personagem reagiria.

A maioria das situações não vai provocar reações extremas. Ao ser confrontado pelo delegado da cidade, seu personagem dificilmente fugiria de medo ou atacaria. Assim, é plenamente aceitável que você tenha uma reação "comum": puxar conversa, tentar notar algo suspeito, observar os itens sobre a mesa da sala... Contudo, às vezes haverá uma situação capaz de provocar uma reação muito forte. Isso inclui a maioria dos combates e muitas cenas cruciais de interpretação. Sua resposta vai ser lógica: frente a uma batalha, você vai lutar ou fugir; frente a uma acusação de assassinato, vai tentar se defender.

Mas e se, por acaso, o mestre descreveu que o delegado tem um anel em seu mindinho com um símbolo de uma sociedade secreta? Como um detalhe de interpretação, você incluiu que seu personagem sempre quis ser membro dessa sociedade. E agora? Como isso altera o comportamento do personagem? Ele fica curioso para saber mais sobre essa organização, ou deixa suas vontades de lado pelo bem da missão?

Na vida real, devemos agir com bom senso, sempre medindo as consequências de nossos atos. Em **Ordem Paranormal RPG**, não precisamos ter tanto cuidado. Afinal, é só um jogo de faz de conta! Assim, embora você não deva fazer ações absurdas, pode jogar o bom senso pela janela por algum tempo, para interpretar seu personagem. Talvez você pergunte ao delegado sobre o anel e o deixe ainda mais desconfiado da presença do grupo. Ou pode tentar se passar por um membro da organização, enganando-o para obter sua confiança.

Tudo isso pode ser disruptivo e gerar alguns problemas... Mas só para os personagens! Desde que os jogadores (as pessoas reais em volta da mesa) não estejam sendo prejudicados, esse tipo de ação meio louca pode ser muito divertida. Não estrague a história que todos estão construindo em conjunto, mas não tenha medo de adicionar novos elementos. Talvez sua ação não dê certo... Mas, muitas vezes, tentar uma ideia e fracassar pode levar a um resultado ainda mais divertido e interessante!

JOGANDO EM GRUPO

Ao declarar sua ação, tome cuidado para não declarar também a ação dos outros jogadores. Você pode dizer "Vou até os policiais para perguntar notícias", mas não "Vou até os policiais e eles me contam o que aconteceu na cena do crime", porque é papel do mestre controlar as ações dos policiais. É comum se empolgar com a "cena" que está desenhando em sua mente e dizer coisas como "Jonatan saca a espada e Lucas corre para trás das árvores". Você sabe que Lucas é um especialista que prefere lutar se esgueirando pelas sombras e usando ataques surpresa, mas quem decide se Lucas vai ou não fazer isso é o jogador que controla Lucas, por mais que seja uma boa estratégia. Claro que você é livre para dar opiniões e sugestões de como os outros personagens podem agir, mas tome cuidado com a linha entre a intenção de ajudar e tentar mandar nas ações dos outros personagens. Lembre-se de que cada um tem sua vez de jogar.

Parte de interpretar também é "falar dentro do personagem". Ou seja, em vez de só declarar suas ações, você assume a voz do personagem e fala como se fosse ele: "Bem-vindos, senhores policiais! Sou Tristan. Imagino que vocês tenham ouvido barulhos estranhos, mas está tudo certo por aqui!" Embora a maioria dos RPGistas goste de fazer isso, não é obrigatório. Se você não se sentir à vontade para falar como seu personagem, pode apenas descrever ações ("Eu me apresento e tento dizer que, apesar dos barulhos, está tudo bem no local..."). Alguns jogadores elevam isso à arte, criando uma voz, um sotaque ou um conjunto de maneirismos para seus personagens. De novo, isso não é obrigatório, mas pode ser muito divertido.

Não se preocupe em ter uma "boa" interpretação no sentido teatral do termo. O objetivo de **Ordem Paranormal RPG** não é formar atores, muito menos promover competições de atuação. Você não precisa ter vergonha, apenas se divertir.

REAGINDO

Esses "passos" informais se seguem, constituindo o jogo em si. A partir de suas ações e sua interpretação, o mestre vai descrever novas situações e os jogadores vão descrever suas próprias ações, para que você narre sua nova ação e assim por diante.

Em **Ordem Paranormal RPG**, diferente de videogames, você não pode "salvar" o jogo ou voltar atrás. Deve lidar com as consequências de suas ações — a não ser no caso de ter se enganado com alguma coisa, como já foi dito. Parte da graça do jogo é encontrar dificuldades e ser obrigado a pensar no que fazer em situações desfavoráveis. Assim, se sua ação resultou em desastre, não se desespere. O importante é que a história esteja divertida, a interação entre o grupo seja positiva e o jogo esteja interessante.

Em algum ponto, a cena vai acabar. Deixe que o mestre encerre as cenas, pois ele conhece o fluxo da história melhor que os jogadores.

O OBJETIVO DO RPG

Por mais que se teorize e se fale sobre o RPG, o objetivo dos jogadores e do mestre é apenas um: diversão.

Essa diversão é alcançada através de uma história

e regras, mas nenhum desses elementos deve ser mais importante que a verdadeira finalidade do jogo. Se você e seus amigos estão criando uma narrativa memorável, cheia de viradas surpreendentes e personagens marcantes, ótimo. Mas a qualidade da história não é mais importante que a diversão dos envolvidos. Se o grupo alcança maestria em regras e os jogadores triunfam sobre desafios cada vez maiores, excelente! Mas isso não vale de nada se todos não estão se divertindo.

Ao jogar **Ordem Paranormal RPG**, priorize a interação entre as pessoas, a descontração e o bem-estar dos participantes. Em geral, os melhores momentos narrativos não vêm de tramas minuciosamente planejadas, mas das surpresas criadas pela interação entre os jogadores. Este é um jogo baseado em relações pessoais e nenhuma história ou regra valem mais que uma amizade.

Quem é seu Personagem?

Quando você construiu o personagem, deve ter decidido seu nome, história de origem, aparência etc. Mas, quando chega a hora de interpretar, você pode se deparar com uma dúvida: afinal, quem é esse sujeito? Como ele reagiria às situações descritas pelo mestre? Também pode descobrir que a personalidade que você criou de antemão não se encaixa bem com a narrativa da campanha ou simplesmente não é divertida na prática. Sem problemas; corrigir isso é muito fácil.

Para criar uma personalidade marcante e que apareça facilmente durante o jogo, comece por sua classe de personagem. Lembre-se de heróis de séries, livros, filmes etc. que poderiam ter essa classe se fossem traduzidos em regras. Então ache características em comum deles. Junte isso com a própria descrição da classe. Pronto, aí está a base.

Exemplos: temos vários combatentes na ficção. O assassino John Wick, o soldado de elite Marcus Fénix, ou o caçador de demônios Dante. O que todos eles têm em comum? São treinados para usar armas e artes marciais, enfrentam ameaças de frente e não recuam diante do perigo. E quanto aos especialistas? James Bond, Viúva Negra, até mesmo o Batman, usam de sua astúcia, treinamento especial e equipamento tático para cumprir suas missões. E que tal ocultistas? Dr. Estranho, John Constantine ou até Satoru Gojo, que usam seus conhecimentos e domínio sobre artes ocultas para enfrentar cultistas malignos e criaturas de outros mundos.

Depois que tiver construído a base de sua personalidade, escolha uma característica que seja contraditória a tudo isso — mas que não anule completamente tudo que você já decidiu. Um combatente pode ser um bonachão que adora piadas ruins, um especialista pode ser um romântico incurável, um ocultista pode ser pavio-curto, sempre achando motivos para brigar. Junte isso às características padrão.

Pronto. Você não precisa de mais nada se não quiser. Seu combatente bonachão acaba de entrar na delegacia? Pode não ser uma situação muito adequada para mostrar o lado heróico e corajoso, mas talvez o estômago ronque de olho nas rosquinhas. Então ele imediatamente se interessa mais pelas guloseimas do que pelas pistas. O especialista pode se apaixonar à primeira vista por um dos policiais. Já o ocultista acha que um dos detetives o chamou de esquisito e agora está furioso.

Seus atributos, perícias e poderes podem ajudá-lo a decidir suas ações e personalidade. Alguém com alta Presença provavelmente seria eloquente e charmoso, um especialista treinado em Investigação tem grande chance de ser desconfiado ou mesmo cínico enquanto um combatente da trilha do guerreiro deve gostar de resolver as coisas com a força bruta.

A personalidade do seu personagem também vai se formar naturalmente, à medida que o jogo avança, tanto pelas decisões que você toma quanto pelo acaso dos dados. Foi por puro azar que você falhou em todos os testes para se manter de pé sobre o lago congelado, mas isso é oportunidade para que seu personagem passe a odiar sair de casa no inverno. Você também pode (com a permissão do mestre) inventar novas características de personalidade na hora, para se encaixar com uma cena específica. Quando os zumbis atacam, você inventa que seu personagem lida muito mal com cheiros grotescos, e não vai se aproximar dos zumbis por nada! Contudo, não exagere — crie características de personalidade “improvisadas” no máximo uma ou duas vezes na campanha, ou seu personagem virará um maluco completo.

FAZENDO TESTES

Até agora, você não precisou se preocupar com as regras, a não ser para construir o personagem. Contudo, mais cedo ou mais tarde o mestre vai pedir algum teste.

As páginas a seguir trazem todas as regras que você precisa conhecer como jogador. Porém, se você está começando, não se preocupe em decorar todas as mecânicas do jogo ou as nuances dos testes que está fazendo. Não se preocupe nem mesmo com os números e minúcias na ficha de personagem. Apenas preste atenção ao que o mestre diz, role o dado adequado e escute o resultado de sua ação. Um colega mais experiente pode lhe dar conselhos sobre como melhorar suas chances nos testes, mas isso não é uma desculpa para que ele tome as decisões por você. O personagem é seu, quem manda é você... E é você que vai ter que lidar com as consequências de suas ações!

Alguns grupos gostam de otimizar seus personagens em termos de jogo, principalmente melhorando suas chances em combate. Não há problema nenhum em jogar assim. Na verdade, muitos heróis da ficção seriam extremamente eficientes em regras. Construir personagens poderosos faz parte tanto do aspecto técnico quanto da narrativa do jogo.

Contudo, **Ordem Paranormal RPG** não é uma competição. Se, na hora dos testes, você não se sai tão bem quanto os outros jogadores, isso não significa que você é um membro menos valioso do grupo ou que tem menos direito de estar lá. Você pode pedir dicas sobre como melhorar seu personagem em termos de jogo, mas isso não é obrigatório.

Embora a interpretação seja encorajada, às vezes testes são exigidos para resolver questões sociais. Se você quer arrancar informações do delegado local, não basta falar bonito por meia hora. Você efetivamente precisa rolar um dado para verificar o sucesso da ação. Nenhum jogador deve tentar "enrolar" o mestre com descrições mirabolantes ou atuação teatral. É legal que você tenha narrado o salto acrobático de sua especialista, pousando atrás do vilão e espetando-o com uma adaga, mas você ainda terá que fazer testes para que essa ação aconteça. Não importa que você seja muito eloquente tentando convencer os agentes federais a liberar sua carga estranha no aeroporto, seu personagem só será eloquente quando passar num teste. Saber falar bem não o torna melhor ou pior que nenhum outro jogador de **Ordem Paranormal RPG**; todos têm as mesmas chances. Isso também significa que um jogador tímido pode ter um personagem falastrão e carismático. Escolhas e personalidade são decididas em interpretação. Momentos com sucesso e fracasso incertos são decididos com testes.

VITÓRIAS E DERROTAS

Quando estiver jogando **Ordem Paranormal RPG**, tenha em mente que seu personagem não é você mesmo. Nenhuma falha nos dados ou fracasso na história diminui suas próprias vitórias pessoais. Da mesma forma, por maior que seja o triunfo de seu personagem, isso tudo só existe na ficção.

Não leve o que acontece no jogo para o lado pessoal. **Ordem Paranormal RPG** é um jogo sobre contar histórias que muitas vezes são longas. Essas histórias são moldadas por meio de regras e dados, com resultados bastante aleatórios. Por mais sorte que você tenha e por melhores que sejam suas ideias, é impossível que seu personagem sempre saia ganhando. Assim, não meça seu divertimento pelo quanto você foi bem-sucedido. Seu guerreiro fortão foi nocauteado por um cozinheiro com um rolo de macarrão? Não fique com raiva. Os outros jogadores estão rindo do personagem, da improbabilidade dos dados e da situação, não de você. Ria também.

Seu personagem também não será o protagonista sempre. Claro, o ideal é que o grupo divida os holofotes igualmente o tempo todo, mas muitas cenas ressaltam as habilidades e a personalidade de um herói. O combatente brilha na ação, o especialista se destaca quando o assunto é tecnologia, o ocultista tem facilidade lidando com o Paranormal. Se o seu personagem não tem nada para fazer numa cena específica ou parece temporariamente inútil, relaxe e observe a interpretação de seus colegas. Seu momento logo vai chegar.

Seu personagem só existe enquanto parte de uma experiência em grupo. Um grupo em que todos devem ser heróis, companheiros e amigos.

Testes

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um teste. Testes são sempre feitos rolando um ou mais dados de 20 faces (d20) e aplicando-se modificadores adicionais.

Tipos de Testes

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua DT (comuns ou opostos).

Testes de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, role 1d20, mais um número adicional de d20 igual ao seu valor no atributo escolhido. Se o atributo for positivo, escolha o maior resultado entre os dados. Se for negativo, use o resultado mais baixo.

TESTE DE ATRIBUTO
1D20 + 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO USADO VS. DT

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- Erguer um objeto pesado (Força).
- Amarrar cordas (Agilidade).
- Lembrar-se de um número de telefone (Intelecto).
- Causar boa ou má impressão (Presença).
- Andar dez quarteirões sem se cansar (Vigor).

Testes de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, você soma à rolagem o modificador da perícia em questão.

TESTE DE PERÍCIA
1D20 + 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA + MODIFICADOR DA PERÍCIA VS. DT

O **Capítulo 2: Perícias** explica como calcular seu modificador por treinamento para cada perícia.

Exemplos de Testes de Atributo

Os atributos de Bianca são Agilidade 0, Força -1, Intelecto 3, Presença 1 e Vigor 1. Caso ela tente empurrar uma caixa pesada, o mestre pode pedir um teste de Força. Como Bianca tem Força -1, ela rola 2d20 (um dado adicional por sua Força) e fica com o pior resultado (pois sua Força é negativa). Por exemplo, se os dados rolarem 13 e 8, o resultado do teste será 8.

Em outra situação, ela pode estar tentando amarrar as mãos de um suspeito desacordado para que ele não fuja. O mestre pede um teste de Agilidade e, como o valor desse atributo de Bianca é 0, ela rola apenas o d20 padrão e fica com o resultado.

Por fim, Bianca precisa se lembrar do número da placa de um carro que ela viu há dois dias. Lembrar-se de uma informação como esta é um teste de Intelecto; Bianca rola 4d20 (1d20 padrão, mais 3 dados por seu Intelecto) e usa o maior valor entre todos os dados como resultado.

Testes Comuns

Testes comuns são usados quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados contra uma dificuldade determinada pelo mestre, de acordo com a tarefa sendo realizada. Consulte a Tabela 4.1 para exemplos.

O mestre pode estipular as dificuldades de todos os testes usando a tabela acima como guia. Porém, o **Capítulo 2** traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são usados quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, aquele com o maior modificador vence. Se os modificadores forem iguais, outra rolagem deve ser feita.

TABELA 4.1: EXEMPLOS DE DIFICULDADES

Tarefa	DT	Exemplo
Muito fácil	0	Notar alguém completamente visível (Percepção)
Fácil	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)
Média	10	Ouvir um policial se aproximando (Percepção)
Difícil	15	Estancar um sangramento (Medicina)
Desafiadora	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
Formidável	25	Sabotar uma armadilha de pressão de um corredor seguro (Crime)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho contendo um ritual ancestral (Ocultismo)
Quase impossível	40	Rastrear um soldado das forças especiais à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência)

Misturando Testes Comuns e Opostos

É possível ter um teste comum e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando para ver quem nada através de um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma DT. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

REGRAS ADICIONAIS

Sucessos e Falhas Automáticos

Ao fazer um teste, um 20 natural (quando o resultado do d20 escolhido é 20) sempre é um sucesso, e um 1 natural (quando o resultado do d20 escolhido é 1) sempre é uma falha, não importando o valor a ser alcançado.

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, alguns testes acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha. Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

O mestre sempre pode determinar que uma ação não possa ser tentada novamente. Em geral, isso vai representar falta de tempo, uma consequência da falha anterior que impede novas tentativas ou qualquer circunstância que o mestre julgar apropriada.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Testes de resistência são um tipo específico de teste de perícia, geralmente usando Fortitude, Reflexos ou Vontade, que representam a capacidade de um personagem em evitar ou diminuir os efeitos de certas habilidades, rituais e itens.

A DT de um teste de resistência é indicada pelo efeito a ser evitado. Isso pode ser um valor fixo (por exemplo, a DT para resistir ao efeito de um taser é 12) ou um valor determinado por um atributo do personagem gerando o efeito (indicado junto do teste de resistência necessário). Nestes casos, a DT será igual a 10 + metade do limite de PE por rodada do personagem + seu valor no atributo indicado.

Por exemplo, a habilidade Cai Dentro, do combatente, tem DT Vig, ou seja, a DT para resistir a ela é 10 + metade do limite de PE por rodada do personagem + seu Vigor. A DT para resistir a essa habilidade de um combatente com NEX 55% e Vigor 3 será 18.

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Certas situações podem tornar um teste mais fácil ou mais difícil. Para representar isso, o mestre pode alterar o teste de duas maneiras.

- Conceder ao personagem um bônus de +2 ou mais para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho. Por exemplo, procurar por um livro em uma biblioteca bem-organizada com um teste de Investigação.

- Impor ao personagem uma penalidade de –2 ou mais para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho, como procurar por um frasco específico em um laboratório bagunçado com um teste de Investigação.

Kits de Perícias

Algumas perícias requerem ferramentas. Se isso for necessário, será mencionado na descrição da perícia. Se você não possui o kit apropriado, ainda pode usar a perícia, mas sofre –5 no teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normal, enquanto cada ajudante faz um teste contra DT 10 (usando a mesma perícia ou outra que faça sentido). Um teste de ajuda concede ao líder um bônus de +1, e +1 adicional para cada 10 pontos acima da DT (+2 para um resultado 20, +3 para 30 e assim por diante).

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora — com alta dificuldade ou feita em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

Escolher 0. Quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a DT, você não precisa fazer o teste — você automaticamente passa. A tarefa é trivial para alguém com suas habilidades. Caso o teste tenha variados graus de sucesso, você obtém o mínimo possível. Você ainda pode fazer uma rolagem para alcançar um grau maior de sucesso, se quiser, mas arrisca falhar se rolar um 1 natural.

Escolher 10. Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode escolher 10. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 10 automático. Isso costuma bastar para muitas tarefas.

Escolher 20. Quando não há pressão e a tarefa não oferece nenhuma consequência ou penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades, até passar. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 20 automático. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre).

TESTES ESTENDIDOS

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer escalar um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou a falha são aparentes após um único teste. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo — como escalar uma montanha ou curar uma doença grave —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão e suspense, esta regra pode ser usada.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos — veja a Tabela 4.2: Testes Estendidos a seguir.

Por exemplo, os personagens estão procurando o esconderijo de um cartel de traficantes. Para isso precisam fazer perguntas na cidade. Pela complexidade da tarefa, fazer um único teste parece estranho. Assim, o mestre pede um teste estendido de Investigação com complexidade média e DT 20. Isso significa que os agentes devem fazer testes de Investigação contra DT 20 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, descobrem as pistas. Porém, se acumularem

TABELA 4.2: TESTES ESTENDIDOS

Sucessos Exigidos	Complexidade	Exemplos
3	Baixa	Escalar um paredão (Atletismo)
5	Média	Treinar um cavalo (Adestramento)
7	Alta	Atravessar uma região pantanosa (Sobrevivência)
10	Incrível	Compreender um texto ritualístico (Ocultismo)

três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total — nesse caso, o grupo pode ter sido descuidado e alertado os membros do cartel, além de não conseguir a informação que queria.

Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser tratados como testes estendidos.

Testes Estendidos Usando Várias Características

Alguns testes estendidos podem envolver mais de uma perícia. Por exemplo, infiltrar-se em uma base de cultistas pode exigir um sucesso em Atletismo, para escalar o muro, e dois em Furtividade, para não ser visto pelas sentinelas. Encontrar um relatório científico secreto na internet pode exigir dois sucessos em testes de Tecnologia para se infiltrar em um sistema protegido e um teste de Ciências para identificar o relatório em questão.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem prestar ajuda em testes estendidos. Os personagens ajudando fazem seu teste de ajuda cada vez que o personagem desempenhando a tarefa faz um novo teste como parte do teste estendido.

O mestre pode permitir testes de ajuda com perícias diferentes, mas relacionadas à tarefa. Por exemplo, um personagem fazendo um teste estendido de Sobrevivência para seguir uma trilha pode ser ajudado por um colega que procura rastros usando testes de Percepção. Cada perícia diferente só pode ser usada para prestar ajuda uma vez durante o teste estendido.

Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar dificuldades cumulativas e penalidades por falhas.

No primeiro caso, a DT começa num valor determinado, mas aumenta em +2 a cada teste (independentemente de o teste ser um sucesso ou uma falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar até o depósito de uma empresa multinacional, a DT pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do depósito, maior a segurança.

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha no teste estendido — isto é, além de chegar mais perto de uma falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação intrincada com contrabandistas, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de –2 nos testes seguintes — isso significa que o criminoso está ficando cada vez mais ofendido. Da mesma forma, um personagem escalando uma montanha com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando machucados durante a subida.

Interrupções e Novas Tentativas

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem problemas. Entretanto, o mestre pode determinar que uma interrupção conte como uma falha ou até mesmo como uma falha completa no teste estendido.

Normalmente pode-se fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm consequências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Crime pode disparar em caso de falha.



INVESTIGAÇÃO

Os agentes da Ordem são treinados para lidar com ameaças paranormais, sejam elas zumbis de Sangue ou espectros de Energia, mas geralmente existe um longo processo que antecede o confronto com essas forças. Agentes precisam ser capazes de investigar localizações, interrogar testemunhas e suspeitos e interpretar pistas para desvendar os casos que chegam até a Ordem.

FICHA DE INVESTIGAÇÃO

No começo de cada missão, o grupo de agentes recebe uma "Ficha de Investigação" (veja a página xx), que contém espaços em branco que os jogadores devem preencher à medida que descobrem informações relevantes sobre o caso. A ficha também lista as informações que a Ordem busca obter com a missão, como por exemplo:

O ASSASSINATO DA FAMÍLIA ROSA

PISTA PRINCIPAL. Os cinco membros da família Rosa foram encontrados mortos dentro de sua casa em um condomínio fechado na cidade de Campinas, em São Paulo. Manoel Rosa Filho, o avô da família, era um membro aposentado da Ordo Realitas. No entanto, seu filho Manoel Rosa Neto, sua nora e seus netos não tinham qualquer ligação com a Ordem.

MISSÃO. Descobrir a identidade do assassino e o motivo das mortes.

PERGUNTAS. Quem matou a família Rosa? Qual foi o motivo do assassinato? Qual o paradeiro do assassino?

Como os jogadores formam um time de investigação, apenas uma única ficha é utilizada por todo o grupo, que deve anotar as informações em consenso. No final da missão, apenas as informações contidas na ficha serão válidas para serem apresentadas na Conclusão do Caso.

O mestre também tem uma ficha de investigação, mas a dele é completa e contém todas as informações sobre o caso. Durante uma cena de investigação, o mestre consulta sua ficha para revelar as informações relevantes ao caso que podem ser descobertas através das pistas.

PISTAS

O objetivo da investigação é descobrir pistas que levam a informações cruciais para responder às perguntas da ficha de investigação e solucionar o caso. É importante que os jogadores sempre anotem essas pistas na ficha. Existem dois tipos de pistas: pista principal e pistas complementares.

Pista Principal

Todos os casos começam com uma pista principal, que é a linha guia da investigação. Os jogadores recebem a pista principal assim que começam a investigação, e ela serve tanto como um ponto de partida quanto como um ponto comum entre as pistas complementares.

Ainda assim, ela revela pouca informação sobre o mistério do caso e nunca será suficiente para produzir um relatório completo no final de uma missão.

Em alguns casos mais extensos a pista principal pode ser ampliada ou alterada pelos eventos descobertos pelos investigadores. No caso de exemplo, o assassinato de uma família pode se revelar na verdade uma trama de roubo seguido de morte (latrocínio) onde o objetivo real do assassino era obter um objeto amaldiçoado que a família Rosa guardava há gerações. Dessa forma, a pista principal acaba sendo expandida e novas perguntas são adicionadas à ficha de investigação:

- **O que é** esse objeto amaldiçoado roubado e para que ele serve?
- **Por que ele** foi roubado e o que o ladrão pretende fazer com o objeto?

Pistas Complementares

São a peça fundamental para responder às perguntas do caso e devem ser anotadas com cuidado na ficha de investigação. Diferente da pista principal, as pistas complementares precisam ser descobertas pelos jogadores durante as cenas de investigação.

Cada cena possui um número específico de pistas complementares previamente definido pelo mestre, e os jogadores podem terminar uma cena sem descobrir todas as pistas caso falhem em muitos testes.

CENA DE INVESTIGAÇÃO

Cenas de investigação são um tipo especial de cena (veja o **Capítulo 6: O Mestre** para mais informações sobre os tipos de cenas). Neste tipo de cena, os personagens devem interagir com o ambiente e NPCs envolvidos para desvendar pistas sobre o caso. Para isso, eles fazem ações de investigação (veja adiante) e usam suas habilidades e equipamentos, além da criatividade dos jogadores.

Assim como acontece com cenas de ação, o mestre determina o momento em que se inicia uma cena de investigação. Ele deve deixar claro para os jogadores que a cena começou, e descrever com clareza os objetos e pessoas importantes que estão na cena para serem explorados.

Claro que o mestre não conseguirá descrever cada um dos objetos em cena, e os jogadores podem perguntar livremente se algo ou alguém está presente na cena e é passível de interação. O mestre deve encorajar boas ideias, como por exemplo usar um celular para fotografar evidências ou ligar para alguém que possa ajudar com uma resposta.

Ações de Investigação

Assim como em cenas de ação, uma cena de investigação é dividida em rodadas. Entretanto, nestas cenas uma "rodada" representa uma medida abstrata de tempo, que pode ir de 1 minuto a algumas horas, conforme definido pelo mestre. A função principal das rodadas é dividir o tempo entre os jogadores, para que cada personagem tenha as mesmas oportunidades e tempo de ação.

A cada rodada, cada personagem pode executar uma das ações a seguir. Assim que todos os personagens na cena realizarem uma ação cada um, a rodada termina.

Procurar Pistas. O jogador escolhe uma das perícias de seu personagem, e então descreve de que forma irá utilizá-la para procurar pistas na cena. Por exemplo, um jogador pode escolher usar Tecnologia para vasculhar informações em um computador, ou usar Diplomacia para conversar com uma testemunha que está no local. O mestre determina quais pistas complementares podem ser encontradas em caso de sucesso.

O mestre determina a DT do teste conforme a dificuldade em encontrar a pista, a complexidade da tarefa proposta pelo jogador e a descrição de como o personagem irá agir. Ações simples e adequadas à perícia apresentada têm DT baixa. Ações plausíveis, mas um pouco mais complexas, como interrogar uma testemunha pouco interessada têm DT média. Uma tarefa complexa, ou uma descrição muito vaga por parte do jogador (como usar Percepção para simplesmente procurar "algo estranho" no local) têm DT alta ou muito alta. O mestre tem a palavra final sobre se uma ação pode resultar em alguma pista. Caso a ação proposta não tenha chance de sucesso, o mestre simplesmente narra o fracasso sem exigir testes e o personagem gasta sua ação na rodada.

Facilitar Investigação. Ao invés de procurar pistas, um personagem pode usar uma perícia para realizar uma ação que modifica a cena e facilita a investigação do grupo. O jogador declara uma ação de suporte como, por exemplo, usar Atletismo para abrir as janelas no alto do galpão e iluminar o local. A DT do teste é 15 para ideias que fizerem sentido e 30 para ideias mais abstratas. Assim como em procurar pistas, ideias muito absurdas resultam em falha automática e perda da rodada.

Se o personagem passar no teste, cada aliado recebe +5 em seu próximo teste de procurar pistas nesta cena. Bônus por facilitar investigação geralmente não são cumulativos, mas o mestre pode determinar que ideias particularmente criativas ou adequadas às circunstâncias permitam acumular o bônus.

Usar Habilidades e Itens. Certas habilidades e itens possuem efeitos específicos em cenas de investigação, apresentados em suas descrições. Além disso, os jogadores podem encontrar usos criativos para habilidades e equipamentos que normalmente não interagem com investigação. Por exemplo, um personagem pode usar seu machado para quebrar as madeiras que tapam as janelas de um local (um teste de Luta para facilitar investigação). Ao fazer seu teste, ele pode usar a habilidade Ataque Especial e receber um bônus no teste, gastando seus PE normalmente.

A critério do mestre, habilidades que não concedem bônus em testes mas que poderiam auxiliar uma determinada ação podem conceder +5 neste teste. O mestre tem a palavra final se uma habilidade ou item pode ser usado em uma ação de investigação.

Prestar Ajuda. Um personagem pode usar sua ação de investigação para prestar ajuda para o teste de outro personagem. Veja a página XX para mais detalhes dessa ação.

Urgência em Investigações

Algumas situações de investigação são mais difíceis e tensas que outras. É possível que uma cena de investigação seja particularmente complexa, com algum fator externo pressionando os personagens. Um incêndio tomando o local ou uma horda de zumbis invadindo o prédio são exemplos bem óbvios de pressão externa, mas coisas simples como a chegada da polícia em uma cena de crime ou uma ligação de alguém em apuros podem servir como um tipo mais sutil de urgência.

De qualquer forma, ao começar uma cena de investigação, o mestre deve determinar sua urgência, ou seja, a quantidade máxima de rodadas que os jogadores podem agir naquela cena antes que aconteça um evento que pressione os personagens a abandonarem a investigação local ou sofrerem consequências terríveis.

A Tabela 4.3: Urgência de Investigações apresenta os diferentes graus de urgência e também a quantidade máxima de rodadas antes do evento acontecer. Quanto mais alto o grau de urgência, menor o número de rodadas necessário para o evento.

Ao atingir o número máximo de rodadas, o evento que força o final da cena de investigação pode causar uma penalidade aos jogadores, geralmente já planejada com antecedência para a missão. Alguns exemplos de eventos são:

- A sala fica inundada por um vazamento e não pode mais ser investigada.
- A criatura a ser enfrentada na cena final recebe pontos de vida adicionais, pois teve mais tempo para ser invocada,.
- Os inimigos que chegam ao local tiveram tempo de chamar reforços; a cena de ação que se inicia tem mais inimigos do que esperado.
- Os personagens passaram a noite toda vasculhando o local e não conseguem descansar.

TABELA 4.3: URGÊNCIA DE INVESTIGAÇÕES

Grau de Urgência	Rodadas Antes de Evento
Muito baixo	6
Baixo	5
Médio	4
Alto	3
Muito alto	2

Para adicionar pressão e emoção a uma cena de investigação, o mestre pode determinar que uma certa quantidade de falhas em testes pode diminuir o número de rodadas antes do evento.

Exemplo. Os agentes estão investigando uma sala repleta de equipamentos e prestes a ser inundada por água de um tanque adjacente. O mestre determina que o grau de urgência da investigação é médio (4 rodadas), mas que a cada três falhas em ações de investigação, o número de rodadas diminuirá em 1, representando que os agentes inadvertidamente acionaram os mecanismos errados e aceleraram a inundação.

COMBATE

Embora seja possível superar obstáculos e vencer inimigos de muitas formas, às vezes os agentes ficam sem escolha além de sacar suas armas e partir para o confronto direto.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

A seguir estão as explicações das estatísticas usadas em combate.

Teste de Ataque

Este é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é um teste de Luta, para um ataque corpo a corpo, ou de Pontaria, para um ataque à distância.

A dificuldade é a Defesa do alvo. Se o resultado é igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e causa dano (veja **Dano**, a seguir).

Um teste de ataque pode sofrer modificadores por habilidades, arma e condições.

Dano

Quando você acerta um ataque, causa dano. Esse dano reduz os pontos de vida do inimigo (veja **Ferimentos, Loucura e Morte**, a seguir).

Você rola dados para descobrir quanto dano causou. O tipo de dado depende da arma ou ataque utilizado

DANO COM ARMA CORPO A CORPO OU DE ARREMESSO = DANO DA ARMA + FORÇA DO ATACANTE

DANO COM ARMA DE DISPARO = DANO DA ARMA

— por exemplo, 1d4 para uma adaga ou 2d6 para um revólver. O dano de cada arma é descrito no **Capítulo 3: Equipamento**. Para ataques corpo a corpo ou com armas de arremesso, você soma seu valor de Força na rolagem de dano.

Assim, um personagem com Força +3 usando um machado causa 1d8+3 pontos de dano (1d8 do machado mais 3 pela Força).

Tipos de Dano

Por si só, o tipo de dano não possui efeito em regras. Contudo, indica a relação do dano com outros efeitos. Por exemplo, uma criatura com resistência a corte 5 reduz todo dano de corte que sofre em 5.

Ácido. Certos monstros e perigos naturais, além de itens químicos, causam dano deste tipo.

Balístico. Dano causado por pequenos projéteis arremessados a altas velocidades, como balas de um fuzil. Armas de fogo são as principais fontes deste tipo de dano.

Corte. Armas afiadas, como espadas, machados e as garras de um animal, causam dano de corte.

Eletricidade. Alguns rituais, itens e perigos naturais (como um relâmpago) causam dano deste tipo.

Fogo. Causado por calor e chamas naturais e rituais.

Frio. Alguns rituais, além de clima severo, causam dano de frio.

Impacto. Causado por armas de contusão, como clavas e bastões, além de ondas de choque, explosões, ataques sônicos e quedas.

Mental. Rituais e certas habilidades de manipulação mental que afetam diretamente a mente da vítima causam dano deste tipo.

Paranormal. Criaturas paranormais, efeitos de rituais e objetos amaldiçoados geralmente causam dano paranormal. Esse tipo de dano sempre tem um subtipo ligado a um dos Elementos: Conhecimento, Energia, Medo, Morte e Sangue.

Perfuração. Objetos pontudos, como uma lança ou a mordida de um animal, causam dano de perfuração.

Veneno. Inclui a peçonha de animais, venenos de plantas e compostos químicos.

Acertos Críticos

Um acerto crítico acontece quando um ataque é excepcionalmente certeiro, atingindo pontos vitais ou vulneráveis do oponente.

A tabela de armas do **Capítulo 3: Equipamento** possui uma coluna "Crítico". Cada arma tem uma margem de ameaça (que pode ser 18, 19 ou 20) e um multiplicador (que pode ser x2, x3 ou x4).

Quando nenhuma margem aparece, será 20. Quando nenhum multiplicador aparece, será x2.

Você faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor igual ou maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, multiplica os dados de dano do ataque (incluindo quaisquer aumentos por passos) pelo multiplicador da arma. Bônus numéricos de dano, assim como dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados.

Certas criaturas são imunes a acertos críticos. Um alvo imune a acertos críticos ainda sofre o dano de um ataque normal.



COMO FUNCIONA O COMBATE?

O combate acontece em uma série de rodadas. Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos.

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos. Um personagem surpreendido fica desprevenido e não age na primeira rodada.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpreendidos agora podem agir.

INICIATIVA

A cada rodada, todo personagem tem um turno — sua vez de agir. A Iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

Teste de Iniciativa. No início do combate, cada jogador faz um teste de Iniciativa para seu personagem. O mestre faz um único teste para os inimigos (caso haja inimigos com bônus de Iniciativa diferentes, o mestre usa o menor valor). Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro.

No caso de empates, o personagem com o maior modificador de perícia age primeiro. Se o empate persistir, eles fazem um novo teste de Iniciativa entre si, para decidir quem age primeiro.

Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

Entrando na Luta. Se um personagem entra na luta depois que ela começou, faz um teste de Iniciativa e age quando seu turno chegar, na rodada seguinte.

Surpresa. Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se você está ciente de seus inimigos, mas eles não estão cientes de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os Inimigos. O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral, ele diz aos jogadores para fazerem testes de Percepção contra uma dificuldade ou opostos pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Um personagem que nunca fica surpreendido pode rolar a Iniciativa e agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo, ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

A RODADA DE COMBATE

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu turno, a sua vez de realizar ações.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele que teve Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- Uma ação padrão e uma ação de movimento;
- Ou duas ações de movimento;
- Ou uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ação Padrão. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou lançar um ritual são as ações padrão mais comuns.

Ação de Movimento. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual a seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e entrar em um carro também são ações de movimento.

Ação Completa. Este tipo de ação exige todo o tempo e esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e de sua ação de movimento — mas, normalmente, você ainda pode realizar ações extras, ações livres e reações.

Ação Livre. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma ordem são ações livres — mas o mestre pode decidir que algo é complicado demais para ser livre ou que uma determinada ação livre só pode ser feita uma vez por rodada. Dar uma ordem curta é uma ação livre, explicar um plano inteiro, não!

Reação. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um assassino escondido no estacionamento, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações. No entanto, algumas reações especiais, como bloqueios e esquivas, são uma exceção à regra.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

Agredir. Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância.

Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de seu alcance natural (1,5m para criaturas Pequenas e Médias ou um inimigo adjacente no mapa). Personagens maiores, ou usando certas armas, podem atacar mais longe. Você pode substituir um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate (veja abaixo).

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo uma penalidade de –5).

- ***Atirando em Combate Corpo a Corpo.*** Quando faz um ataque à distância contra uma criatura em combate corpo a corpo, você sofre –5 no teste de ataque. Uma criatura está em combate corpo a corpo se estiver a 1,5m (adjacente) de qualquer inimigo (incluindo você).

Manobra de Combate. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância.

Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com a criatura. Mesmo que ela esteja usando uma arma de ataque à distância, deve fazer o teste usando seu valor de Luta. Em caso de empate, o personagem com o maior modificador vence. Se os modificadores forem iguais, outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

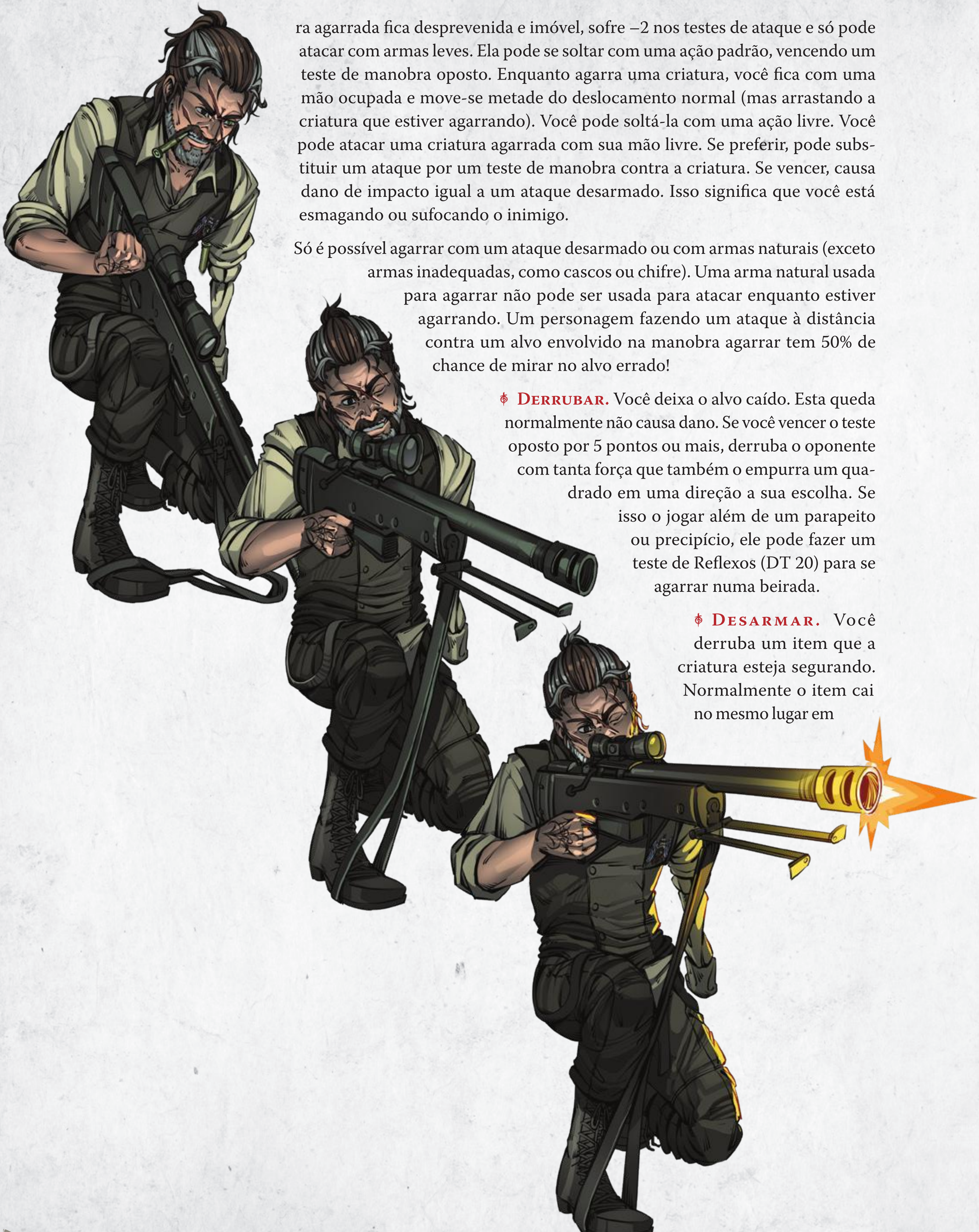
- **Agarrar.** Você usa uma mão para segurar uma criatura (por seu braço, sua roupa etc.). Uma criatu-

ra agarrada fica desprevenida e imóvel, sofre –2 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Só é possível agarrar com um ataque desarmado ou com armas naturais (exceto armas inadequadas, como cascos ou chifre). Uma arma natural usada para agarrar não pode ser usada para atacar enquanto estiver agarrando. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de mirar no alvo errado!

- **Derrubar.** Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (DT 20) para se agarrar numa beirada.

- **Desarmar.** Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em



que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

- **Empurrar.** Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com a criatura (até o limite do seu deslocamento).
- **Quebrar.** Você atinge um item que a criatura esteja segurando. Veja adiante em "Quebrando Objetos".

Atropelar. Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado por uma criatura (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). A criatura pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dela; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa a criatura caída e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e impede seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

Fintar. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica desprevenida contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Lançar um Ritual. A maioria dos rituais exige uma ação padrão para ser executado.

Preparar. Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar mais tarde, após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, "disparar minha pistola na primeira criatura que passar pela porta"). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, não pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada.

Usar uma Habilidade ou Item. Algumas habilidades e itens exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

Levantar-se. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

Mirar. Veja a perícia Pontaria (pág. XX).

Movimentar-se. Você pode percorrer uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m para raças de tamanho Médio). Outros tipos de movimento, como nadar, escalar ou cavalgar, também usam esta ação.

Manipular Item. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Sacar ou Guardar Arma. Sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento. Se você tiver o poder Saque Rápido, pode sacar ou guardar itens como uma ação livre.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço. Leia mais sobre isso na página XX.

Corrida. Você corre mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

Golpe de Misericórdia. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (1 em 1d4) para personagens e NPCs importantes e de 75% (1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

Investida. Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, mas sofre –5 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

Lançar um Ritual. Ao lançar rituais com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

Atrasar. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- **Limites para atrasar.** Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a –13. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.
- **Vários atrasos.** Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior modificador de Iniciativa (ou a maior Agilidade, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior modificador de Iniciativa tem o direito de agir depois.

Falar. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar rituais ou usar habilidades de classe que dependem da voz não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

Jogar-se no Chão. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao se jogar no chão.

Largar um Item. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Bloqueios, Esquivas e Contra-ataques

Personagens com o treinamento adequado têm acesso a ações defensivas especiais, descritas a seguir. Você só pode usar uma destas ações por rodada.

Bloqueio. Se for treinado em Luta, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar uma reação para bloquear. Se fizer isso, você reduz o dano deste ataque em um valor igual ao seu modificador de Luta com a arma usada para bloquear.

Contra-ataque. Se for treinado em Luta, quando for alvo de um ataque corpo a corpo e o atacante errar o ataque, você pode usar uma reação para contra-atacar, realizando um ataque contra esse mesmo atacante.

Esquiva. Se for treinado em Reflexos, quando for alvo de um ataque, você pode usar uma reação para esquivar. Se fizer isso, você adiciona seu modificador de Reflexos em sua Defesa contra aquele ataque.

Ferimentos, Loucura e Morte

Sempre que você sofre dano — esfaqueado por um cultista, atingido por um ritual de Decadência ou caindo de uma janela —, perde pontos de vida. Você anota seus pontos de vida na ficha de personagem ou em qualquer rascunho. Quando sofre dano, subtrai este valor de seus pontos de vida, representando ferimentos físicos.

O dano pode deixar cicatrizes e sujar sua roupa de sangue, mas não o impede de agir. Isso só muda quando seus pontos de vida chegam a 0 ou menos.

Machucado. Se estiver com menos da metade de seus PV totais, você está machucado. Essa condição em si não causa penalidades, mas pode servir de gatilho para habilidades e efeitos.

Morrendo. Se ficar com 0 PV ou menos, você cai inconsciente e começa a sangrar. No início de seu turno, faça um teste de Vigor (DT 15). Se passar, você estabiliza e não precisa mais fazer esse teste. Se falhar, você perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou morrer. Um personagem sangrando pode ser estabilizado com um teste de Cura (DT 15)



ou com qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV.

Um personagem com 0 ou menos pontos de vida que recupere PV até um valor positivo (1 ou mais) por causa de uma habilidade, ritual ou descanso, recobra a consciência e pode agir normalmente.

Quando seus pontos de vida chegam a –10 ou a um número negativo igual à metade de seus PV totais (o que for menor), você morre.

- *Exemplo.* Bianca, que tem um total de 17 pontos de vida, morrerá se seus PV forem reduzidos a –10 PV. Mais tarde na campanha, Bianca avança vários níveis de exposição e chega a 32 PV. Agora, ela só morrerá se chegar a –16 PV.

Dano Massivo

Se um personagem sofre uma quantidade de dano igual ou maior que a metade de seus PV totais em um único efeito (como um ataque ou ritual) e sobreviver, deve fazer um teste de Fortitude (DT 15 + 2 para cada 10 pontos de dano sofridos). Se falhar, fica morrendo.

Dano Não Letal

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você cai inconsciente, mas não conta para determinar quando você morre e começa a sangrar. Se você tem dano letal e não letal e é curado, cura primeiro o dano não letal.

Quase todo dano causado em condições normais (armas, armadilhas, rituais...) é letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de –5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de –5 no teste de ataque. Armas de fogo sempre causam dano letal.

INSANIDADE

Alguns efeitos, principalmente de origem paranormal, afetam sua saúde mental ao invés de sua integridade física. Isto é representado por pontos de insanidade. Quando sofre pontos de insanidade, você subtrai este valor de sua Sanidade.

Sua Sanidade também é reduzida quando você transcende para adquirir poderes paranormais.

Perturbado. Se sua Sanidade for reduzida a menos da metade de seu valor total, você recebe a condição perturbado. Essa condição não causa penalidades por si só, mas pode servir de gatilho para habilidades.

Enlouquecendo. Se sua Sanidade for reduzida a 0 ou menos, sua mente sucumbe à loucura do paranormal e você começa a enlouquecer. No início de seu turno, faça um teste de Presença (DT 15). Se passar, você estabiliza e não precisa mais fazer esse teste. Se falhar, continua enlouquecendo. Você deve repetir o teste a cada rodada, até estabilizar ou falhar três vezes consecutivas. Se isso acontecer, você fica insano, perdendo permanentemente o controle de seu personagem (em termos de jogo, ele se torna um NPC sob controle do mestre). Um personagem enlouquecendo pode ser estabilizado com uma ação para acalmar (veja a perícia Diplomacia) ou com qualquer efeito que recupere sua Sanidade para 1 ou mais.

MOVIMENTAÇÃO

Deslocamento. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades de raça e classe podem mudá-lo.

Atravessar um Espaço Ocupado. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado) ocupado por um aliado. Um inimigo caído conta como uma categoria de tamanho menor para esse efeito. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga. Se você estiver sobrecarregado (veja o Capítulo 3: Equipamento), seu deslocamento diminui em 3m.

Diagonais. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

Outros Tipos de Movimento. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Subir ou Mergulhar. Voando ou nadando, mo-

vimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

Terreno Difícil. Lugares acidentados, como uma rua cheia de pessoas, neve profunda, florestas cheias de raízes ou um escombros, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m. Atravessar um lugar muito apertado também conta como terreno difícil.

Situações Especiais

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independentemente do resultado do teste de ataque).

Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara em escuridão total. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma pilastra, muro, a lateral de um carro ou uma criatura maior que você. Cobertura fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou criatura, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

Você recebe cobertura total quando seus inimigos

Tabela 4.4: Situações Especiais

O atacante está...	Modificador no Ataque
Caído	–5
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–2

O alvo está...	Modificador na Defesa
Caído	–5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	–5
Desprevenido	–5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

VARIANTE: MAPA DE BATALHA

Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa de batalha (uma superfície quadriculada, como um tabuleiro de xadrez) e peças para representar cada criatura. Cada quadrado do mapa de batalha deve ter 2,5 centímetros de lado e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar, você pode se referir a distâncias no jogo em "quadrados" (de 1,5m) em vez de metros.

Usar mapas de batalha deixa o combate mais complexo, exigindo que os jogadores calculem suas ações e movimentos levando em conta questões como flanquear, terreno difícil e distâncias exatas das habilidades. Via de regra, é uma opção divertida para grupos que gostam do aspecto tático do jogo.

A Jambô possui mapas de batalha e peças para representar criaturas em sua loja online, em www.jamboeditora.com.br. Você também pode encontrar mapas e peças na internet ou, se for treinado em alguma Profissão relevante, criar os seus próprios!

não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja alvo de ataques ou habilidades, a menos que dito o contrário.

Flanquear. Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +2 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto — desde uma porta fechada até uma arma empunhada por um inimigo — é similar a atacar uma criatura.

Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outra criatura, veja a manobra quebrar.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a metade de seus PV está quebrado, e não pode ser usado até ser consertado (veja a perícia Profissão na página xx). Um objeto com 0 ou menos PV é destruído, e não pode ser consertado.

TABELA 4.5: ESTATÍSTICAS DE OBJETOS

Exemplo	Tamanho	Defesa	RD	PV
Objetos Gerais				
Folha de papel	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Corrente	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Caixote	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de metal	Grande	8	8	50
Portão de grades	Grande	8	10	50
Carro	Enorme	5	10	100
Ônibus	Enorme	5	20	300
Cabana de madeira	Colossal	0	5	900
Objetos Gerais				
Arma leve de madeira (machadinha)			5	2
Arma de uma mão de madeira (lança)			5	5
Arma de duas mãos de madeira (acha)			5	10
Arma leve de metal (revólver)			10	5
Arma de uma mão de metal (espingarda)			10	10
Arma de duas mãos de metal (fuzil)			10	20

Interlúdio

Momentos de paz são raros na vida de um investigador, mas existem. As cenas em que os personagens não estão ativamente investigando e combatendo o Paranormal são chamadas cenas de interlúdio.

Essas cenas são como um intervalo entre as cenas de ação e investigação, em que os personagens (e jogadores) podem descansar, acalmar um pouco os ânimos e refletir sobre as pistas que descobriram até o momento, além de planejar seus próximos passos.

O mestre define quando uma cena de interlúdio começa e termina. Ela geralmente envolve descansar em algum local seguro, como um esconderijo ou hotel, e dura tempo suficiente para que os personagens possam se recuperar e se preparar para as próximas cenas, mas não tem um valor medido em horas predefinidas.

Em alguns casos, os jogadores podem decidir que querem recuar da missão por um tempo e forçar uma cena de interlúdio. O mestre decide se é possível ou não realizar esse interlúdio, e quais as condições disponíveis para os jogadores. Forçar muitos interlúdios pode, à critério do mestre, aumentar a urgência das próximas cenas de investigação (veja a página XX).

Durante um interlúdio, um personagem pode escolher fazer até duas das ações abaixo, não podendo repetir as ações.

Alimentar-se. O agente dedica algum tempo para fazer uma refeição especial. Isto representa algo além de um prato simples, e envolve preparar um prato mais elaborado, encomendar uma refeição de qualidade ou visitar um restaurante específico. O personagem escolhe um dos pratos a seguir para sua refeição e recebe o benefício indicado. Um personagem só pode se beneficiar de uma destas refeições por interlúdio e apenas se, a critério do mestre, tiver onde encontrar esta refeição (como em um mercado próximo, o restaurante de uma pousada etc.).



- **Prato Favorito.** O agente consome sua refeição preferida, um pequeno conforto em meio ao horror do Paranormal. Se realizar a ação relaxar neste interlúdio, o personagem recupera 2 pontos de Sanidade adicionais.
- **Refeição Nutritiva.** Uma refeição contendo uma variedade de alimentos saudáveis e nutritivos. Se realizar a ação dormir neste interlúdio, o personagem aumenta sua recuperação de PV em uma vez (recuperação confortável, ou dobrada, por exemplo, se torna triplicada).
- **Refeição Energética.** Alimentos que aumentam a concentração e energia mental. Se realizar a ação dormir neste interlúdio, o personagem aumenta sua recuperação de PE em uma vez (recuperação confortável, ou dobrada, por exemplo, se torna triplicada).
- **Refeição Rápida.** Alimentos de preparação rápida, mas nutritivos, podem economizar tempo valioso de um interlúdio. Se realizar a ação revisar caso neste interlúdio, o personagem recebe +5 em seu teste de perícia.

Dormir. O agente dorme por algumas horas. Com esta ação, o personagem recupera uma quantidade de pontos de vida e pontos de esforço conforme seu limite de PE por rodada (veja a Tabela 1.2 no **Capítulo 1**) e suas condições de conforto.

- **Normal.** Recuperação igual ao seu limite de PE por rodada. Dormir em um quarto simples, com uma cama e banheiro funcionais, é o padrão para uma recuperação normal.
- **Precário.** Recuperação reduzida pela metade. Dormir dentro do carro ou numa tenda de acampamento são exemplos de descanso precário.
- **Confortável.** Recuperação igual ao dobro de seu limite de PR por rodada. Descansar em um um hotel ou pousada três estrelas, com amenidades e entretenimento, configura um descanso confortável.
- **Luxuoso.** Recuperação igual ao triplo de seu limite de PR por rodada. Um hotel de luxo, com tratamento vip, spa e refeições de alto padrão, configura um descanso luxuoso.

Manutenção. O agente conserta itens (veja a perícia Profissão). Consertar durante uma ação de manutenção segue as regras normais, exceto que a cada ação você pode fazer um número de tentativas para consertar igual ao seu valor de Intelecto (mínimo 1).

Relaxamento. O personagem pode realizar uma atividade que considere relaxante ou agradável para descansar sua mente. Relaxamento funciona como a ação dormir, exceto que recupera Sanidade em vez de PV e PE. Para cada personagem que realizar essa ação no mesmo interlúdio, todos os participantes recuperam 1 ponto de Sanidade adicional.

Revisar Caso. O personagem pode revisar suas anotações e as pistas que coletou até o momento sobre o caso. O jogador escolhe qual cena de investigação quer revisar e, assim como faria em uma cena de investigação normal, narra a maneira como seu personagem estuda o caso e escolhe uma perícia apropriada. Por exemplo, se ele tirou fotos dos locais investigados, pode fazer um teste de Percepção para encontrar algo incomum que não percebeu antes. A DT do teste é definida conforme descrito anteriormente em Ações de Investigação. Se passar, o personagem recebe uma pista complementar que deixou passar. Se todas as pistas da cena escolhida já tiverem sido encontradas, o mestre confirma que os jogadores encontraram todas as pistas. Um personagem pode repetir essa ação na mesma cena de interlúdio.